

WIZ

ז י ו ן

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי חפכידים ועוד...

080061
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילוח 21.40 ש"ח
מאי 1996

■ במילה אחת - RIPPER

■ בשמו של הרוצח - ANGEL DEVOID

■ הכי חמים - CIVILIZATION II, CHRONO MASTER

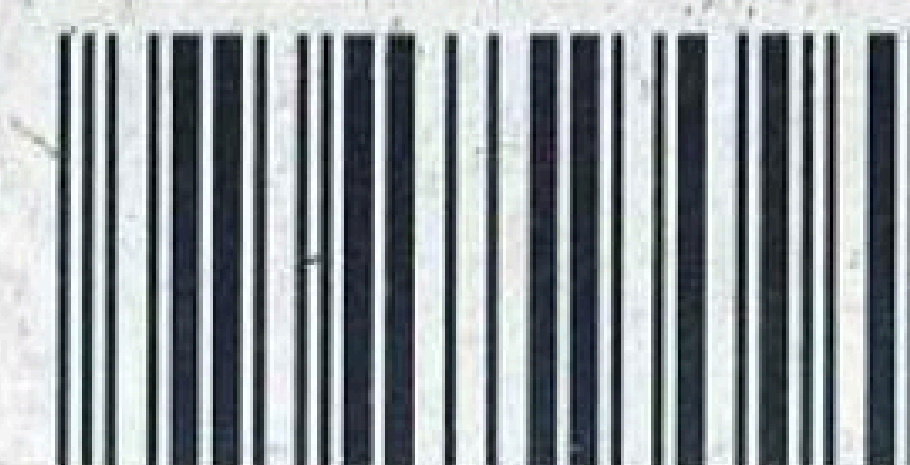
■ NBA LIVE '96, DEEP SPACE 9, SPYCRAFT

■ WARHAMMER, BAD MOJO ועוד ועוד...

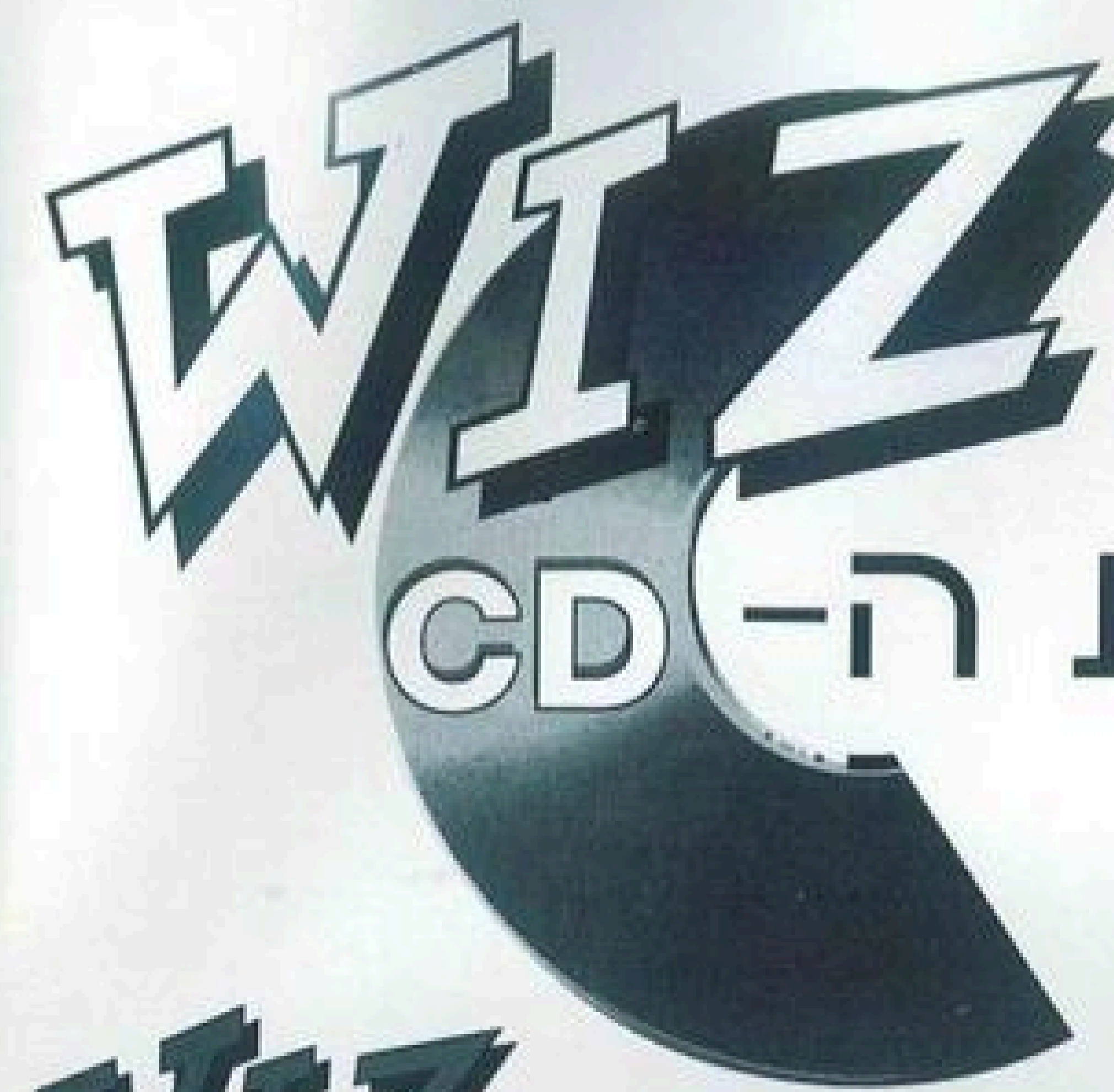
61
גיליון

מגיליון 62 - תוספת של 8 עמודי צבע

לגיליון זה מצורף חינם,
משחק המחשב המלא
"פגאן - ULTIMA 8"
על גבי CD-ROM



פריט שופרסקי: 9806083
קו-אופ צפון: 982528



WIZ

עכשיו כדאי לך יותר לחתום על מנוי שנתי

הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים מציע לך הצעה שקשה לסרב לה! משחקי מחשב על גבי CD-ROM חנים לכל מנוי!!!

חתום עוד היום על מנוי שנתי (12 גיליונות),

וקבל מדי חודש לביתך את גיליון וויז החדש בצירוף משחק מחשב על גבי CD-ROM

בנוסף כל מנוי יקבל:

1. משחק מחשב אחד לבחירתו על פי הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.
2. כרטיס חבר במועדון ויז שייזכה אותו בהנחות ברשת חנויות באג סטור.
3. בכל חודש יוגרלו בין המנויים 10 בובות STAR TREK, מתנת באג מולטיסיסטם.



לכבוד WIZ

מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
ברצוני לחתום על מנוי שנתי לוויז

רשימת המתנות

יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות

- ☐ מכונת מלחמה
- ☐ מכרות הזהב
- ☐ זאב הים
- ☐ HUMANS 2
- ☐ ארמדה (CD-ROM)
- ☐ מתקפת הרובוטים

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת

מס' מנוי _____

שם משפחה _____ שם פרטי _____

תאריך לידה _____

רחוב _____ מספר _____

עיר _____ מיקוד _____

טלפון _____

מבקש להיות מנוי מגיליון ויז מס' _____

☐ מצורפת המחאה לפקודת וויז על סך 264 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות

☐ הוראות חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראלכרט / דיינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס _____ כתובת _____ טלפון _____

מספר ת.ז. _____ מספר כרטיס _____ בתוקף עד _____

חתימת בעל הכרטיס _____ בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.

העניינים

מאי 1996 ■ גיליון 61



4	חדשות מעבר לאוקיינוס
6	PC: מצעד המשחקים
7	הוראות הפעלה והתקנה - פנאן - ULTIMA 8
8	PC: הקירה מצולמת - WARCRAFT II
10	PC: CHAMPIONSHIP MANAGER
11	PC: WORMS
12	PC: TOUCHES
14	PC: טיפים
16	PC: RIPPER
18	PC: איתמר צייד החלומות
19	PC: רובוקיד
20	PC: BAD MOJO
21	PC: DEEP SPACE 9
22	PC: SPYCRAFT
24	PC: NBA Live '96
26	PC: CIVILIZATIONS II
28	PC: CHRONOMASTER
30	משולחנו של ד"ר וויז
32	PC: ANGEL DEVOID
34	אינטרנט
36	PC: WARHAMMER
37	PC: FORMULA ONE - GRAND PRIX 2
38	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי
40	משחקי תפקידים: הנזיר וקרב המנע
42	סיפור פנטזיה: פולחני כסף
44	משחקי תפקידים: שיטות על המאזניים
46	לוח

איפה הייתם 2-48?

ראשית כל, אני חייב להודות שהצלחתם להגיש אותנו, לא ציפינו לכמות כזו של מכתבי תמיכה מקוראים רבים כל כך. ידענו שמספר הקוראים גדל בצורה ניכרת, אך לא חשבנו שחלק כה ניכר מכם ישרח לדרך אותנו ופשוט לאחל יום הולדת שמח.

ולכל מי ששרח, אנו מודים מקרב לב על הברכות, החיזוקים ותשומת הלב. עוד חודש עבר וגיליון 61 מונח לפניכם. זהו הגיליון האחרון של וויז המכיל 48 עמודים והחל מגיליון 62 יכיל העיתון 56 עמודים, מה שיאפשר לנו ליהנות לזמן רב יותר אחד מהשני ולהביא חידושים נוספים, מדורים חלוציים, כתבות והרחבות, להם תיאלצו לחכות בסבלנות חודש נוסף.

חודש שבו שרשרת התגים והחופשים הקטנים נמשכת, חודש שלאחריו ניכנס לכוננות חופש גדול, חודש שאחריו נדע את תוצאות הבחירות, שאחריו נהיה חכמים בעוד חודש, עד הוויז הבא ועד זה שאחריו. אבל לפני הכל אפשר להתחיל בוויז 61, אז קדימה לעמוד 4.

קובי סייט

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בבובת Star Trek מתנת באג מולטיסיסטם. הבובה תישלח לבתיכם:

כהן אדם מבית שמש, שוהם יובל
מקיבוץ משמרות, נפסה אלון
מנשר, רונן אלון מחולון, סילבס
ירון מחיפה, טייברפי מהוד השרון,
גדסי עומרי מאילת, בלומברג ערן
מקרני שומרון, ולצברג עידן מפתח
תקווה ואיתי עמית מקריית שמונה.

תשובות לשאלות קוראים
ופנויים בין השעות
16:00-13:00 בלבד.

הבהרה: משחקי ה-CD-ROM
מיוצגים חנים לחיפוש WIZ
בדוכנים ובחנויות, למנויים
חדשים ולמנויים ששילמו
תוספת עבור המשחקים

מנהלת: לילי צראף • עורך: קובי סייט • עריכה לשונית: זוהרה זולברג • מחלקת מנויים: יעל גרשוביץ • צלם: יהודה נגטיב • המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סייט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, אורן רביב, אסי אופנהיימר, אור פלג, מיכאל אירגן, בן כספי ועמית חסון-אלוני. • עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסס טכנולוגיות • דפוס: אומני אופסט בע"מ • מיל: WIZ, ירחון מקבוצת קרן השקעות • מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק • מען למכתבים ולחומר מערכת: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 • טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות, חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

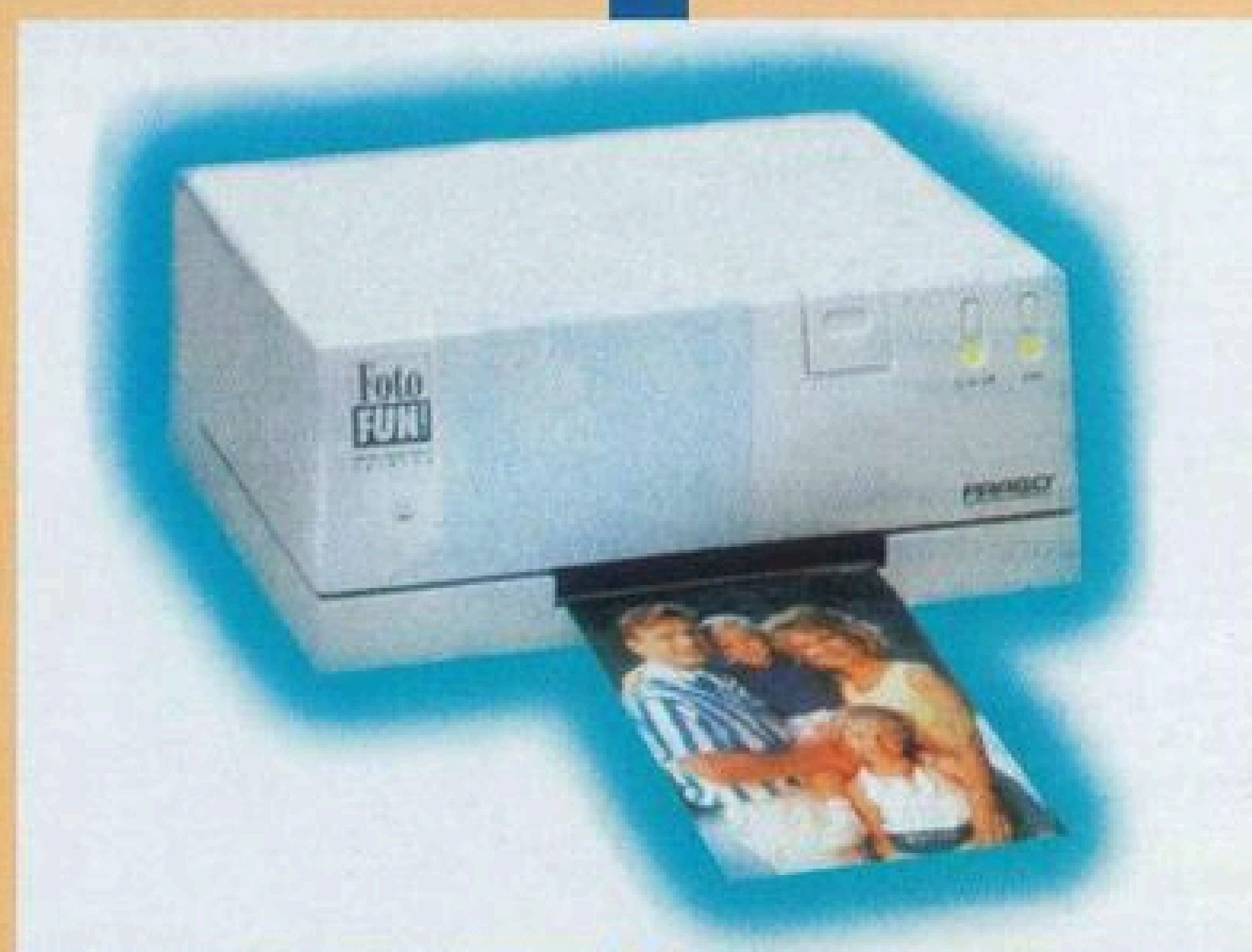
תקליטונים 1.44M 3.5" באריזה אחת. מחיר התענוג בחו"ל כ-500 ש"ח בדגם פנימי וכ-750 ש"ח בדגם חיצוני.

SCP-55

חברת רולנד הוציאה לפני זמן מה כרטיס PCMCIA (המיועד למחשבים



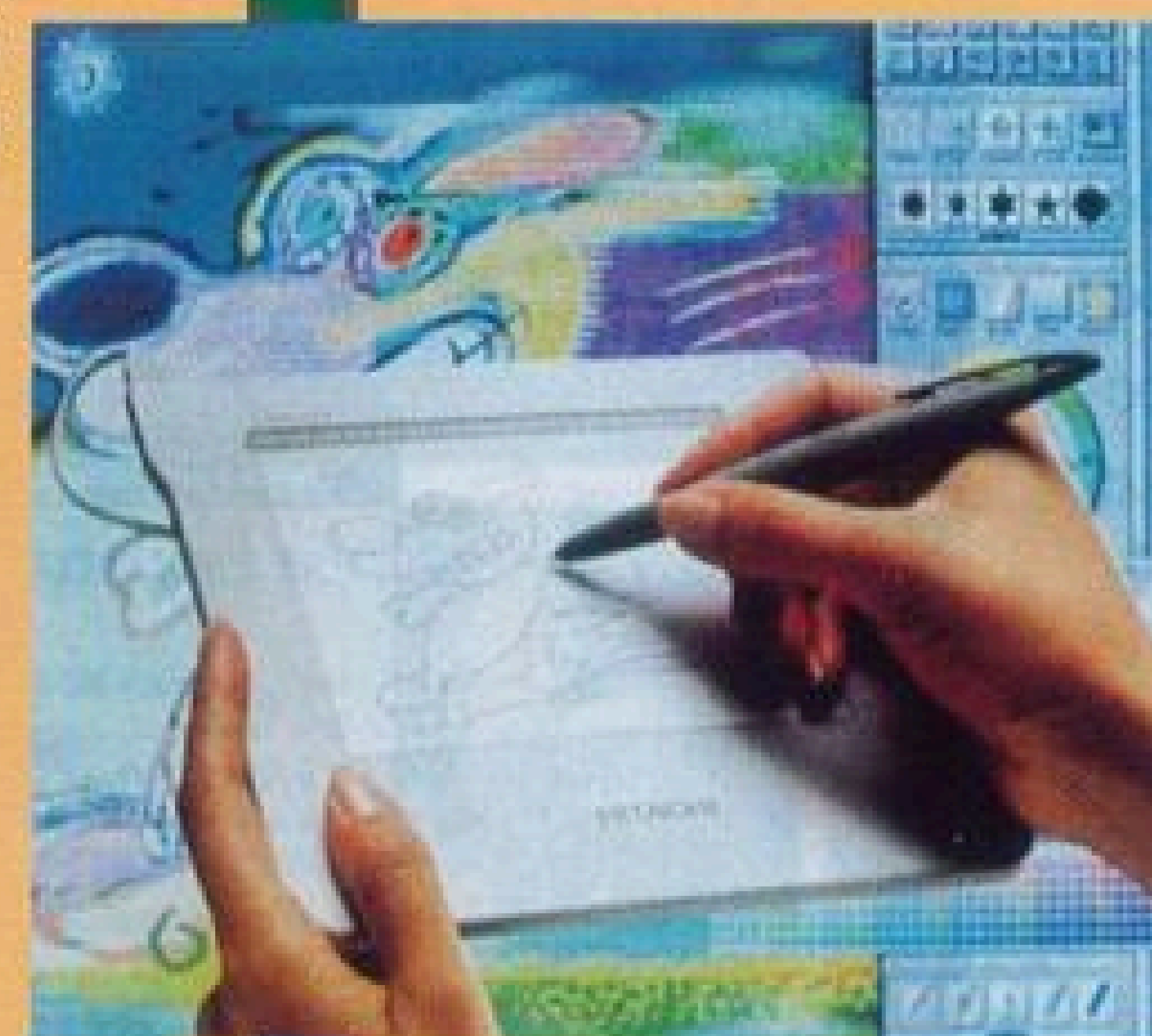
נישאים ונראה כמו כרטיס אשראי) שמכיל סינטיסייזר בעל צליל מדהים, המשמש נגנים מקצועיים. הכרטיס החדש מבוסס על צלילי ה-Sound Canvas 55 המפורסם של רולנד, ונועד לשימוש גם ביישומי מולטימדיה בהם רוצים להשמיע יותר מסתם צליל.



לשמש כלוח יצירה. את הלוח ניתן לרכוש עם תוכנת ציור מרהיבה בשם DrawingSlate II, המנצלת את התחכום והפשטות של השימוש בלוח היצירה. המחיר, כ-600 ש"ח למשטח 450-ש"ח לתוכנה.

Doubleplay

חברה בשם ComByte הוציאה לאוויר העולם רעיון פשוט ויעיל המבוסס על טייפ גיבוי 800M וכונן



ו-PCX, בגודל של תמונות רגילות. התמונות מודפסות באיכות כל כך טובה עד שנדמה שהן פותחו בחנות הצילום הקרובה. מחיר התענוג, כ-1,200 ש"ח בארה"ב.

StudioPad

חברת Hitachi הוציאה לשוק משטח מיוחד וקל משקל שנועד

מאת: ד"ר וויז

Ultra 64

סוף כל סוף החלה להימכר אם כל מערכות משחקי הטלוויזיה/וידאו - נינטנדו אולטרה 64. מערכת ה-64 ביט הראשונה בעולם מבטיחה יותר מהירות, גרפיקה ומשחקים מציאותיים. המערכת מבוססת על קרטרדיגים (מחשבויות משחק) ולא על תקליטורים כמו הסגה סאטורן או הסוני Playstation. חברת נינטנדו טוענת שכך מושגת מהירות גבוהה בהרבה מהמערכות המתחרות של 32 ביט, הקוראות את המשחקים מכונני תקליטורים איטיים. האמת היא שזה נכון, אך בל נשכח שקרטרדיג היא למעשה קופסה של רכיבי זיכרון העולים פי 10 ויותר ממחיר של ייצור תקליטור.

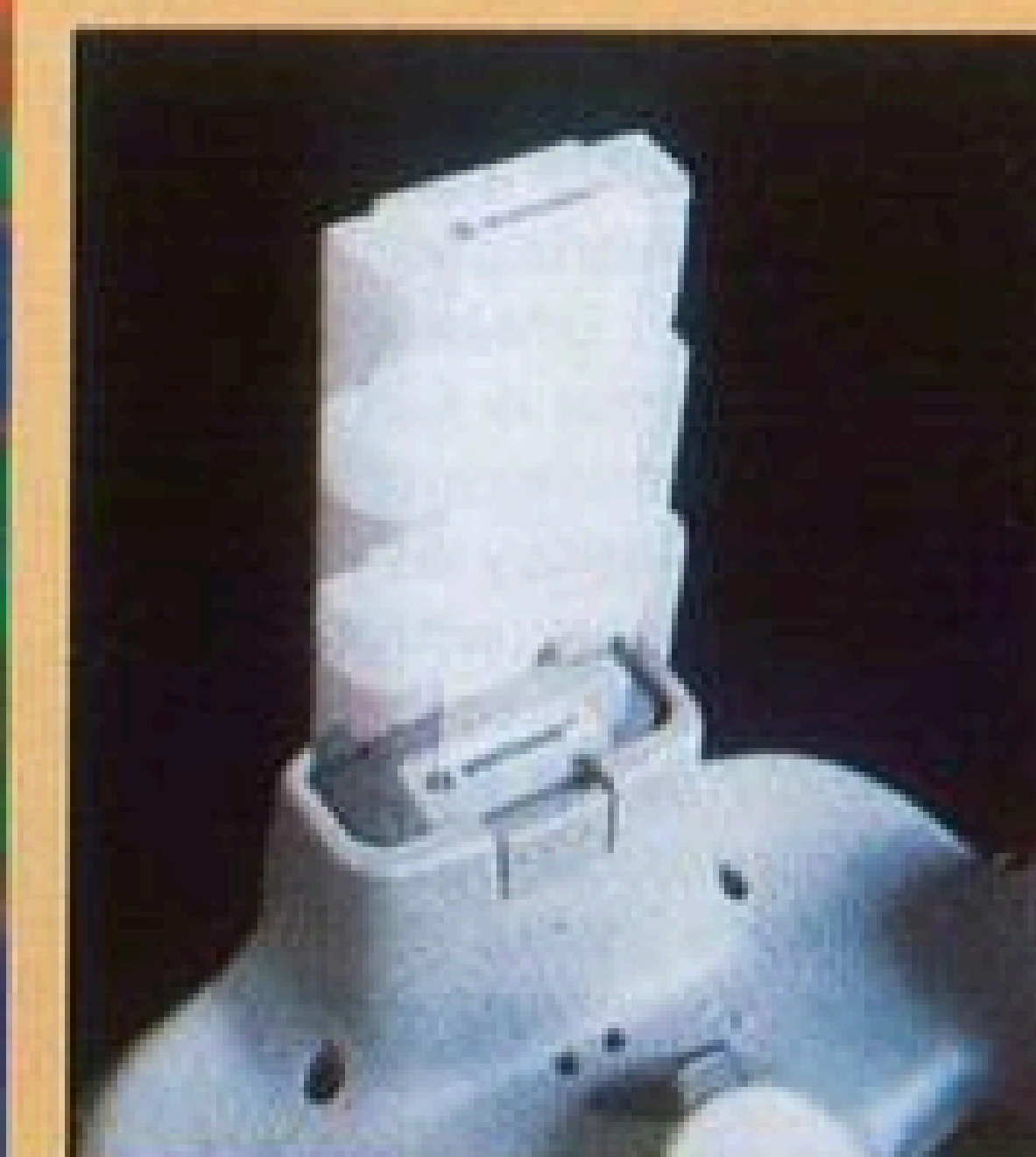
מעניין אם גם בנינטנדו חשבו על כך... נינטנדו אינה מאמינה בתקליטורים, ובאמתחתה מצוי פתרון לכמות החומר הנדרשת במשחקים עתירי גרפיקה וצליל, בדמות כונן מגנט-אופטי שיוצא למכירה לקראת סוף שנת 1996. הכונן יאפשר קריאה וכתובה על גבי תקליטונים מיוחדים בנפח של למעלה מ-150Mb כל אחד!!! מחיר הכונן ינוע בסביבות 650 ש"ח בחו"ל.



מחשנית זיכרון

אביזר חיוני למערכת הנינטנדו אולטרה 64 הינו מחשנית הזיכרון המתחברת אל תוך ידית המשחק וכן - לתוך הג'ויסטיק, ובכך מאפשרת

לכל שחקן לשמור את צעדיו, מיקומו במשחק והניקוד אותו הוא צבר.



Sega PC - EDGE 3D

חברת Diamond Multimedia החלה לשווק כרטיס מסוג PCI (למחשבי 486 חדישים או פנטיום), ההופך את המחשב למערכת סגה סאטורן לכל דבר. אל הכרטיס ניתן לחבר שני ג'ויסטיקים ולשחק במשחקי הסאטורן הקיימים על גבי תקליטורים.



לפרטים נוספים:

<http://www.diamondmm.com>

8X

עוד לא רכשתם את כונן התקליטורים החדש הפועל במהירות גדולה פי 6 וכבר יצאה לשוק ערכת מולטימדיה עם כונן



תקליטורים הקורא במהירות גדולה פי 8 עד מתי?

RDC-1



חברת ריקו היפנית הוציאה לשוק מצלמת כיס צבעונית, "המצלמת" על גבי כרטיס שמכיל זיכרון מיוחד השומר את התמונות. הכרטיס מאפשר לשמור 81 תמונות באיכות גבוהה, 162 באיכות נמוכה, 5 שניות של סרט וידאו עם קול או 25 דקות של קול בלבד. בנוסף לכך, ניתן לרכוש כרטיסים שונים בהתאם לצורך. המחיר, כ-5,500 ש"ח בארה"ב.

PhotoFun

וכאילו כדי להשלים, חברת Fargo Electronics האמריקנית, הוציאה לשוק מדפסת צבע המדפיסה קבצים מסוג JPEG, PCD, TIF

ULTIMA 8 - PAGAN

הוראות הפעלה



כשתלחץ עם כפתור זה על מקום במסך (לא על גבי הדמות שלך), תנוע דמותך אל עבר אותו כיוון. ככל שסמן העכבר יהיה מרוחק מהדמות, קצב הליכתה יהיה מהיר יותר (ישנם שלושה קצבים: התקדמות זהירה/איטית, הליכה רגילה וריצה).

כשתלחץ לחיצה כפולה (DOUBLE CLICK) על דמותך, היא תעבור למצב קרב. לחיצה זהה במצב קרב, תעביר את הדמות למצב הרגיל.

במצב קרב, לחיצה רגילה (מחוץ לדמות) תגרום לתנועה או לשינוי כיוון תוך כדי שמירה על מצב הקרב, ואילו לחיצה כפולה (מחוץ לדמות) תבצע בעיטה.

לחיצה כפולה על הדמות תגרום להופעת תפריט הדמות המכיל נתונים שונים על הדמות, כמו גם ציור שלה ושל שק החפצים.

בתפריט הדמות, לחיצה כפולה על שק החפצים תפתח את תפריט השק ואילו גרירת חפץ מתאים אל הדמות תלביש או תחמש אותה (גרירת סכין אל היד או מגפיים אל הרגליים).

בתפריט השק יופיעו כל החפצים שלך ותוכל להשתמש בהם כרצונך. לחיצה כפולה על כל "כלי קיבול" במשחק (חבית, שק, תיבה ואפילו גופה), תפתח תפריט שיפרט מה "כלי" נושא בתוכו.

הערה: כדי לסגור כל תפריט שנפתח על גבי המסך, לחץ עליו לחיצה כפולה עם הכפתור השמאלי של העכבר.

כפתור ESC

מעלה את תפריט האפשרויות ממנו ניתן לשמור ולטעון משחקים (DIARY READ/WRITE), לשנות אפשרויות בממשק המשחק (מהירות, צליל, מוסיקה וכו'), לצאת מן המשחק, לצפות בכתוביות ההפקה ועוד.

פגאן

פגאן הוא המשחק השמיני בסדרת ULTIMA והוא שונה מקודמיו. הפעם גורשת על ידי אל רב-כוח מממלכת BRITANNIA שהיוותה את מוקד העלילה של המשחקים הקודמים, והגעת אל עולם חדש בו איש לא שמע עליך או על מעלליך. למעשה מטרתך הבסיסית היא: להסתלק משם...

התקנת פגאן

- הכנס את התקליטור אל כונן התקליטורים, על ידי הקשת D: (כאשר האות D מייצגת את כונן התקליטורים שברשותך).
- רשום INSTALL ENGLISH ולחץ על מקש ה-Enter.
- כדי לשנות את יעד ההתקנה בחר ב- CHANGE DESTINATION.PATH.
- בחר ב- CHANGE SOUND CONFIGURATION בכרטיס הקול שלך ובכתובות המתאימות.
- בחר ב- CHANGE MUSIC CONFIGURATION בכרטיס הקול שלך ובכתובות המתאימות.
- בחר ב- INSTALL, ובסוף ההעתקה לחץ על Enter.
- בחר ב- CHANGE DESTINATION.PATH, שנה את היעד לזה שבחרת בפעם הראשונה ולחץ על מקש ה-Enter.
- שלב התקנת המשחק הסתיים וחלל שלב התקנת ערכת ה-SPEECH.
- בחר ב- INSTALL, ולאחר העתקת הקבצים לחץ על Enter.

הפעלת המשחק

עבור לספרייה (היעד) שאליה התקנת את המשחק ולחץ על U8-1 Enter.

מקשי הפעלה

עכבר, כפתור ימני -

משימות ופריצות ל-20 תגדולים דמיון לזכותם מ-HEROES OF MIGHT & MAGIC שחזר למקום ה-17,17-96 FIFA שסוגר את רשימת ה-20 לאחר עלייה של חמישה שלבים. העיבוד הגדולות שייכות דווקא למשחקים שלא זכו להתייחס לחלק הגבוה של הדירוג, מה-20 נדחקו ה-13 ל-22. WARCRAFT שהמשיך לזרז והפעם מהמקום צונח למקום ה-23, וקשה להאמין שהיה במקום הראשון רק לפני כמה חודשים ומאז לא הפסיק לצנוח. DUNE 2 לא מצליח לשמור על תאוצה וחוזר למקום ה-26, ולעומתו THE DIG ו-CRUSADER משלמים את מחיר החדשנות בתחתית ה-20 ונדרקים החוצה.

משחקים חדשים (פרט ל-NBA LIVE שהפסיק להתברג במקום ה-37) עליהם דיווחנו בגיליון הנוכחי, כמו BAD MOJO, RIPPER, ANGEL DEVOID, DEEP SPACE 9 ואחרים, טרם הספיקו להתברג ונמצאים בשלבי המצעד הראשונים.

הכתובת לדירוג:

Balderikstraat 16 Jojo Productions
3032 HC Rotterdam
jojo@xs4all.nl The Netherlands

לוגישי אוטוסטרדת המידע:

<http://www.xs4all.nl/~jojo>



מצעד המשחקים

דרמה אטית

ה-3, היישר לצמרת הגבוהה, את הפריצה השנייה מספק לנו CIVILIZATION 2. בלי שום התראה מוקדמת הוא נחת היישר למקום ה-7 והמכובד ב-10 הגדולים. פשוט ווצא מהכלל: הפריצה השלישית שייכת ל-2 DESCENT, חלקו השני של הלהיט העולמי שנחת במקום ה-15.

הפריצות שהוזכרו מדרות את האיום הבא על מקומות 1-3, או שימו לב להתרחשויות. עליות

המצעד ה-8 ממשיך את אוירת האקשן שהסתמנה בפעם שעברה, וטומן בחובו לא פחות מ-5 פריצות ל-20 הגדולים והמשך דחיקה אכזרית של משחקים ישנים יותר.

COMMAND & CONQUER ממשיך להוליך, WARCRAFT 2 אחרי ו-DOOM GALACTIC CIVILIZATION 2-1 מטפסים מעלה על חשבון DESCENT שירד למקום ה-6, לאחר 6 שבועות בלבד במצעד, WING COMMANDER 4 פורץ מהמקום ה-33 למקום

שם החברה	שם המשחק	מס שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
VIRGIN	COMMAND & CONQUER	25	(1)	1
BLIZZARD	WARCRAFT 2	16	(3)	2
VIRGIN	DOOM 2	75	(5)	3
STARDOCK	GALACTIC CIVILIZATIONS 2	13	(3)	4
ORIGIN	WING COMMANDER 4	6	(33)	5
INTERPLAY	DESCENT	64	(4)	6
MICROPROSE	CIVILIZATION 2	4	(-)	7
ACTIVISION	MECHWARRIOR 2	33	(7)	8
MICROPROSE	CIVILIZATION	168	(6)	9
MICROPROSE	MASTER OF ORION	128	(10)	10
RAVEN	HEXEN	18	(9)	11
VIRGIN	DARK FORCES	56	(8)	12
MICROPROSE	MASTER OF MAGIC	75	(11)	13
ELECTRONIC ARTS	NEED FOR SPEED	24	(12)	14
INTERPLAY	DESCENT 2	3	(-)	15
MICROPROSE	U.F.O	104	(18)	16
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT & MAGIC	24	(22)	17
ORIGIN	WING COMMANDER 3	66	(14)	18
VIRGIN	11th HOUR	15	(16)	19
ELECTRONIC ARTS	FIFA 96	17	(25)	20



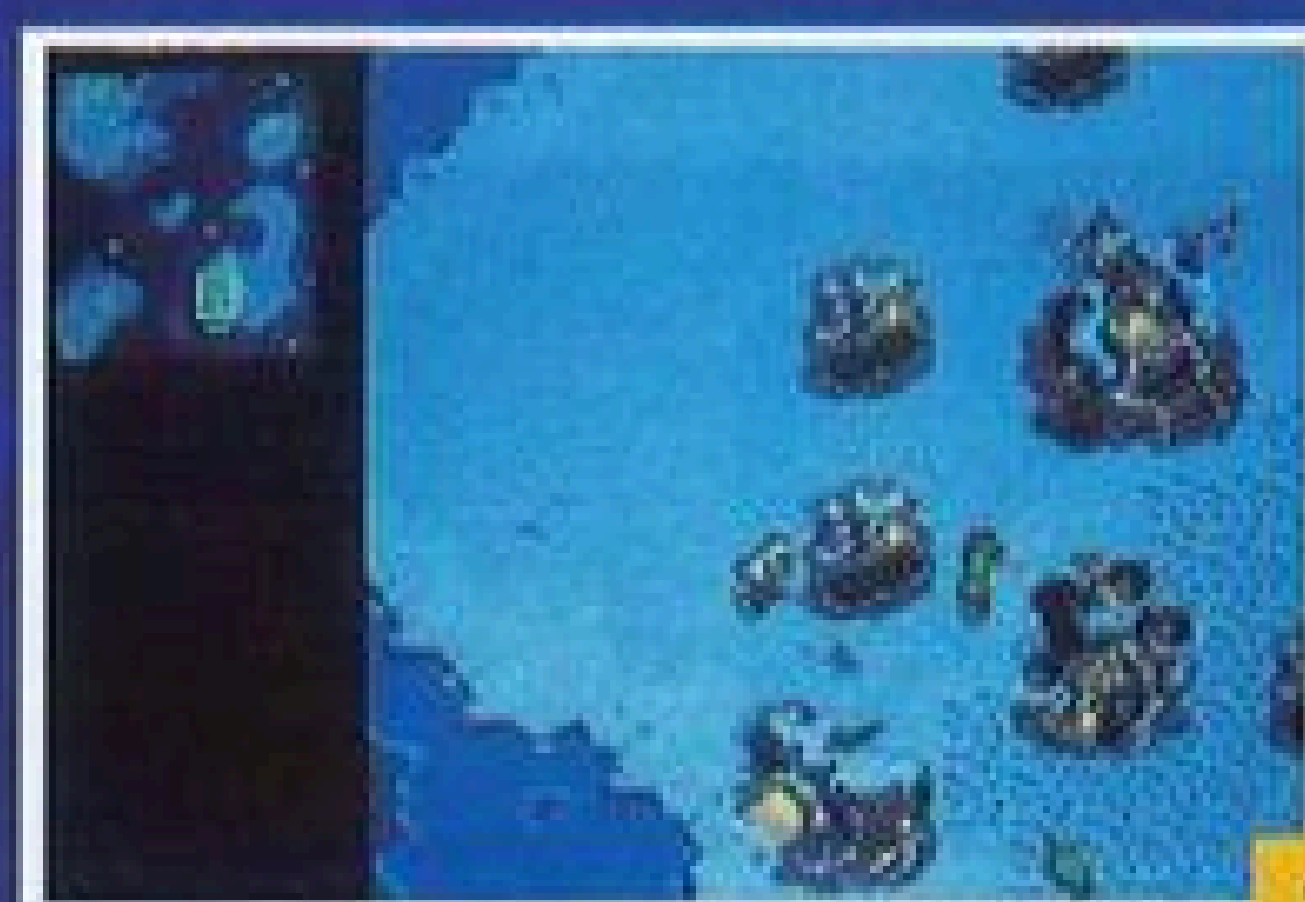
חִקְיָרָה מְצוּלֵמֶת



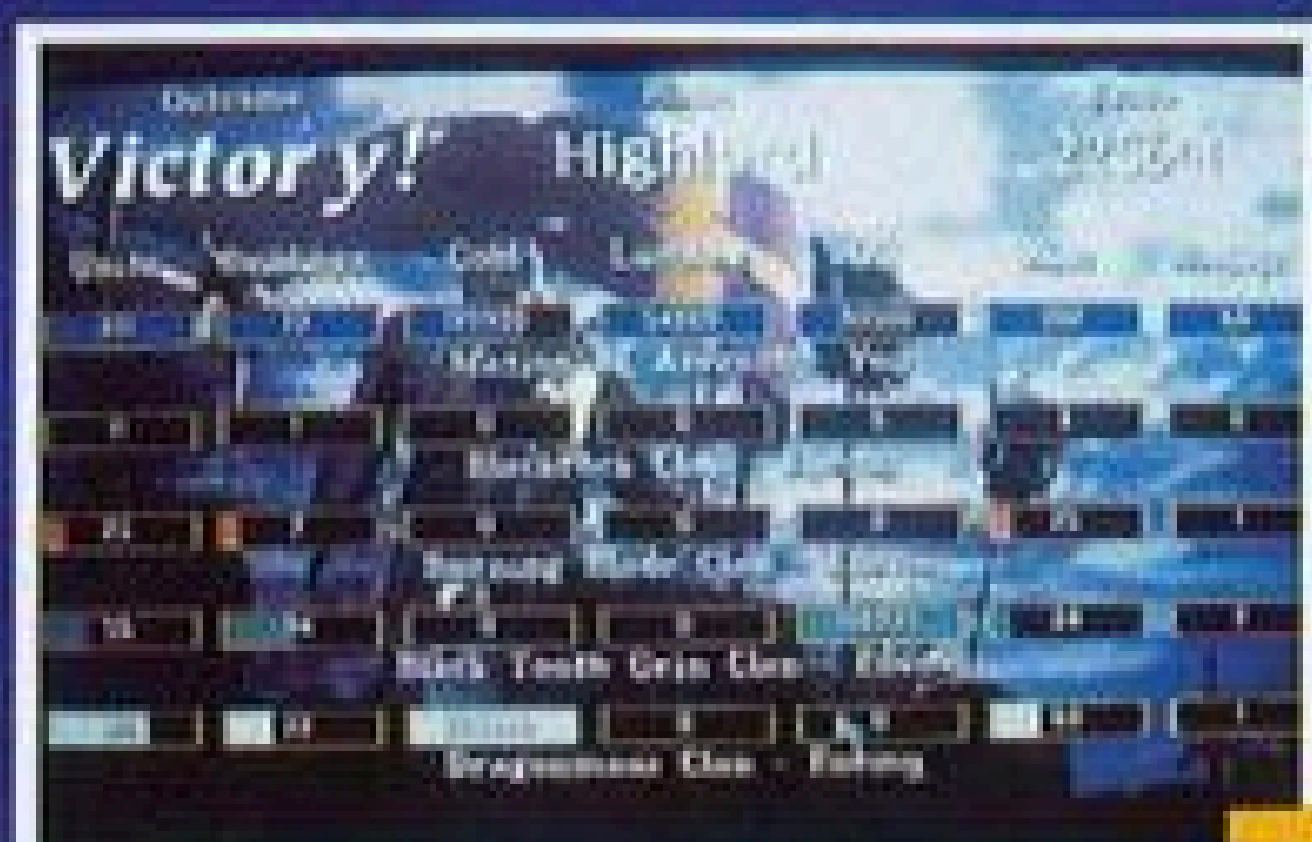
LOOKING GOOD!



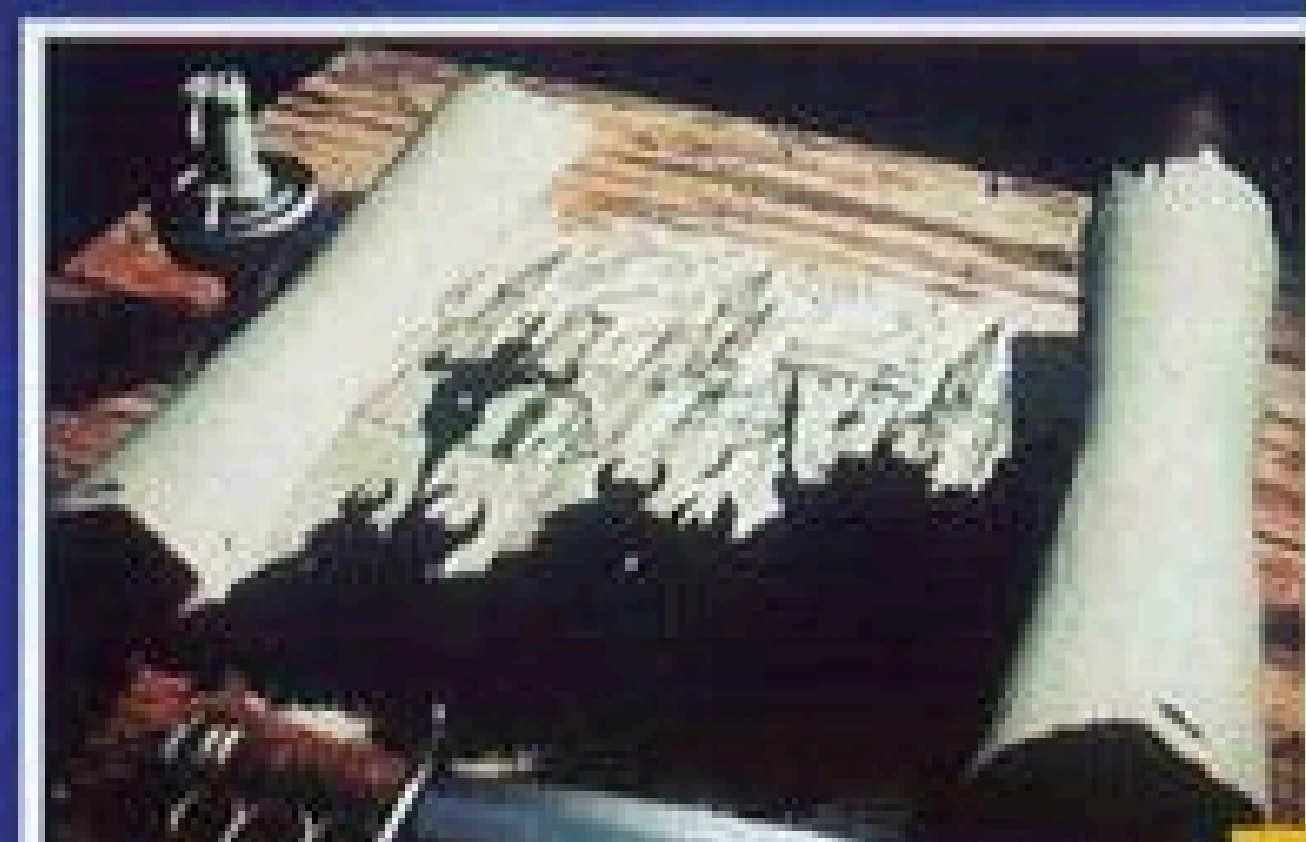
אורק מסורתי שורף את העופות.



הצבא צועד על קיבתו.



תוצאות רצויות ביותר.



האגדה של אורק.



תראו איזה מקלו!



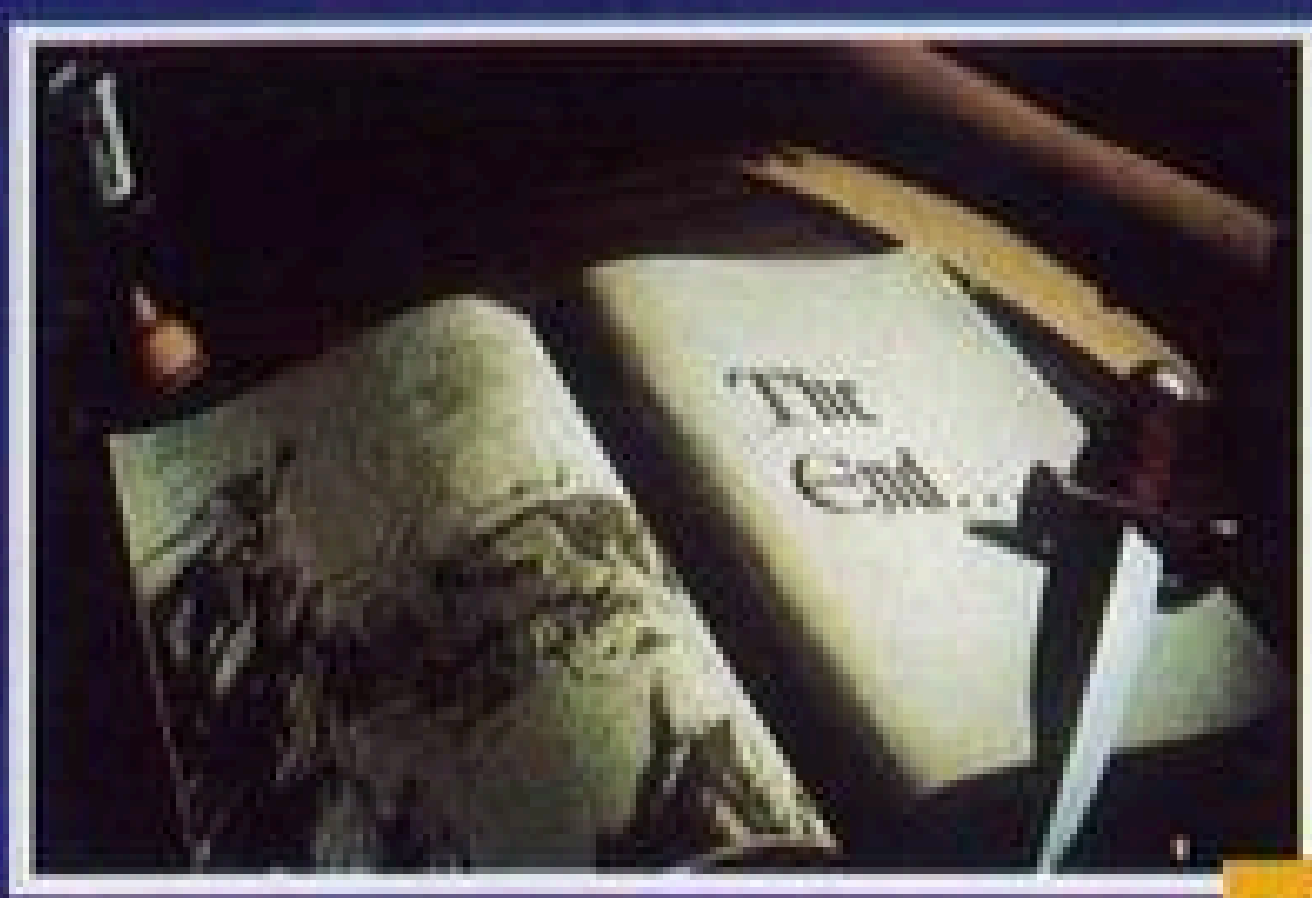
פקודת הסיום.



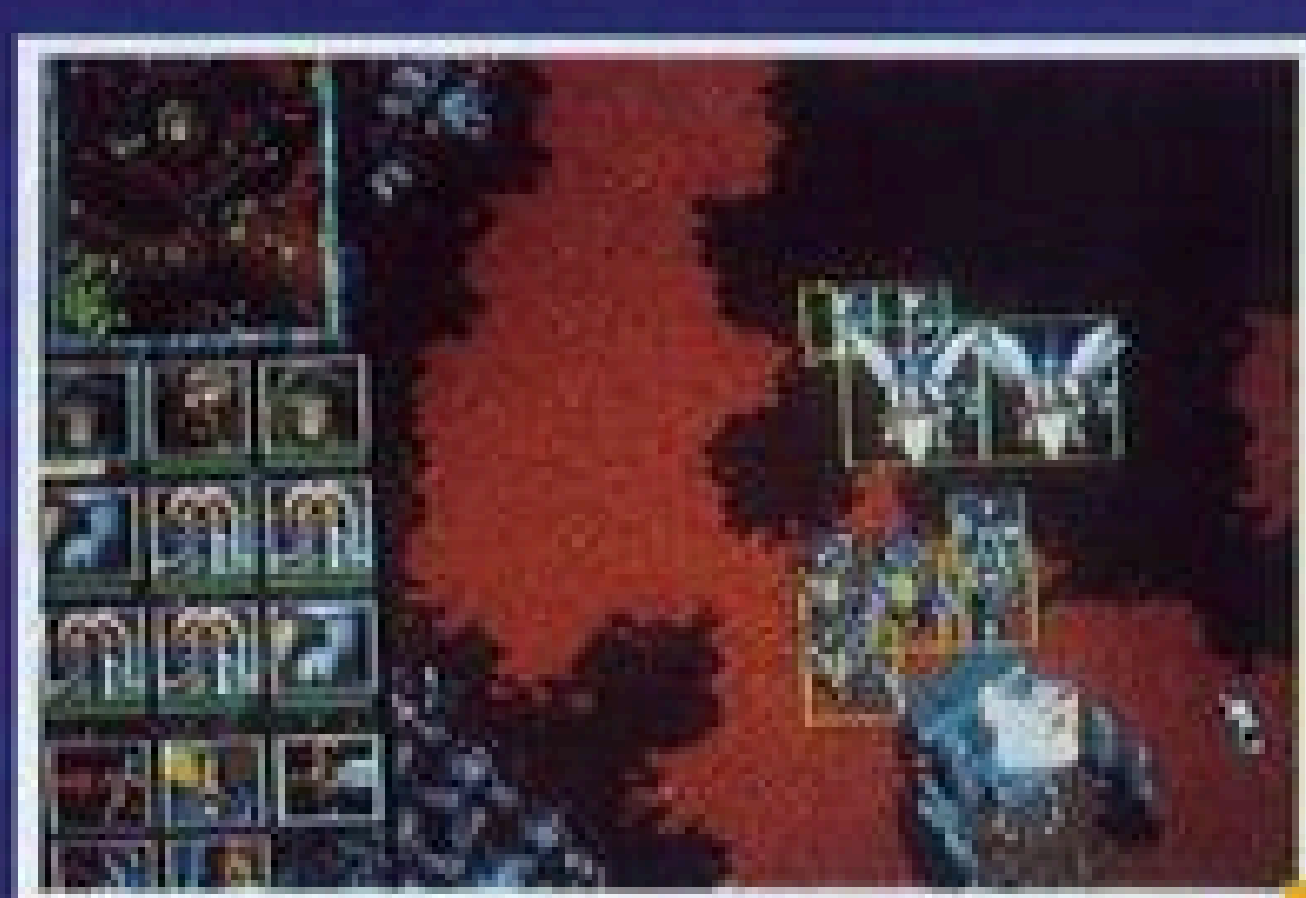
הצי המלכותי מנצח.



אין מקום לגובלינים בשמיים.



THIS IS THE END, THE END...



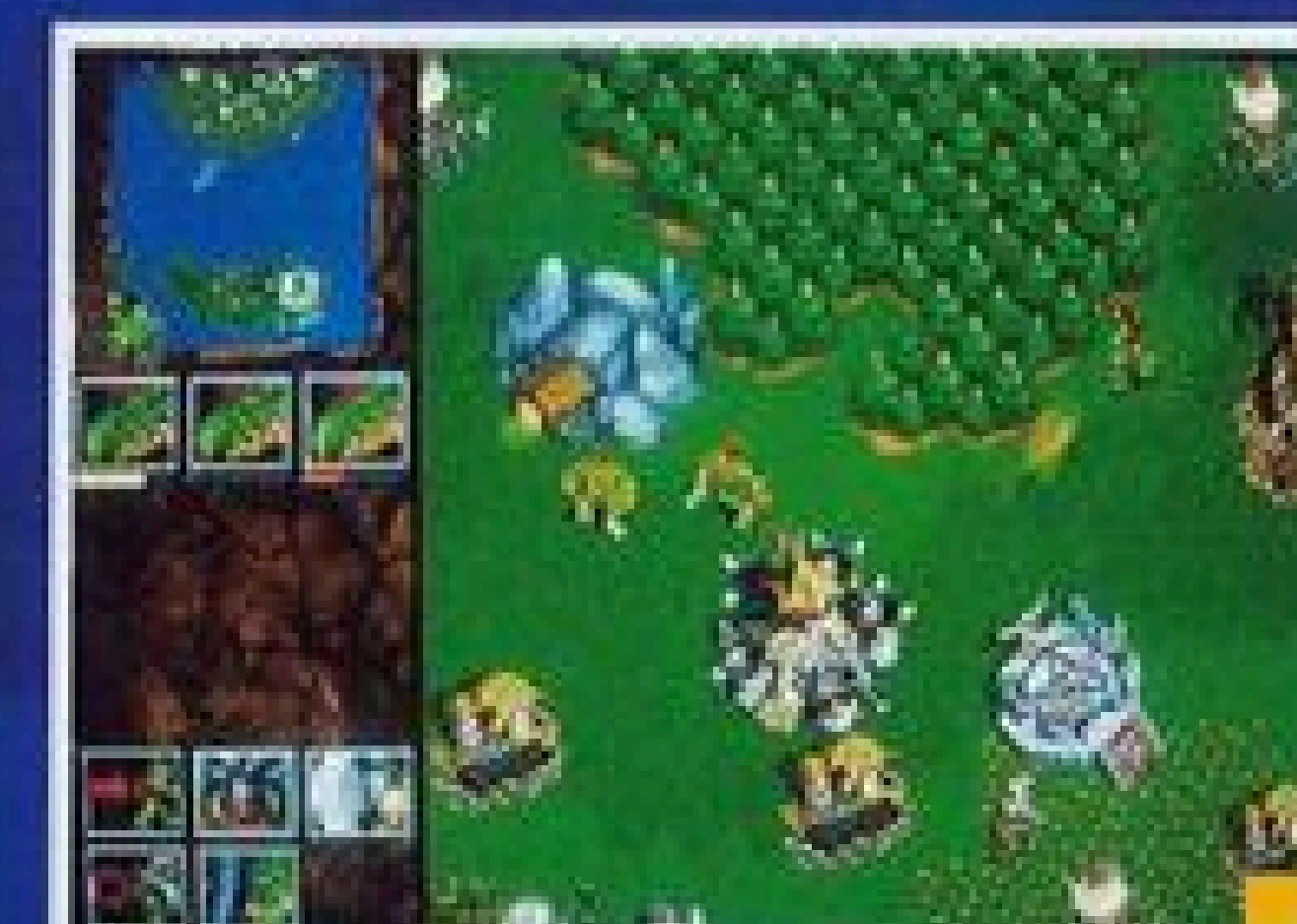
ההתקפה האחרונה.



האורק האדיר.

מאבק צבאי ומלכאי בין אורקים לבני אנוש בו המוח הטוב יותר מנצח, מרכיב את משחק האסטרטגיה השני מסדרת Warcraft, הכובש את תשומת הלב העולמית. משחק אשר לאחר שמשחקים בו שוב ושוב, קשה שלא להבין מדוע זהו המשחק הנמכר ביותר בארץ ובעולם בעת האחרונה.

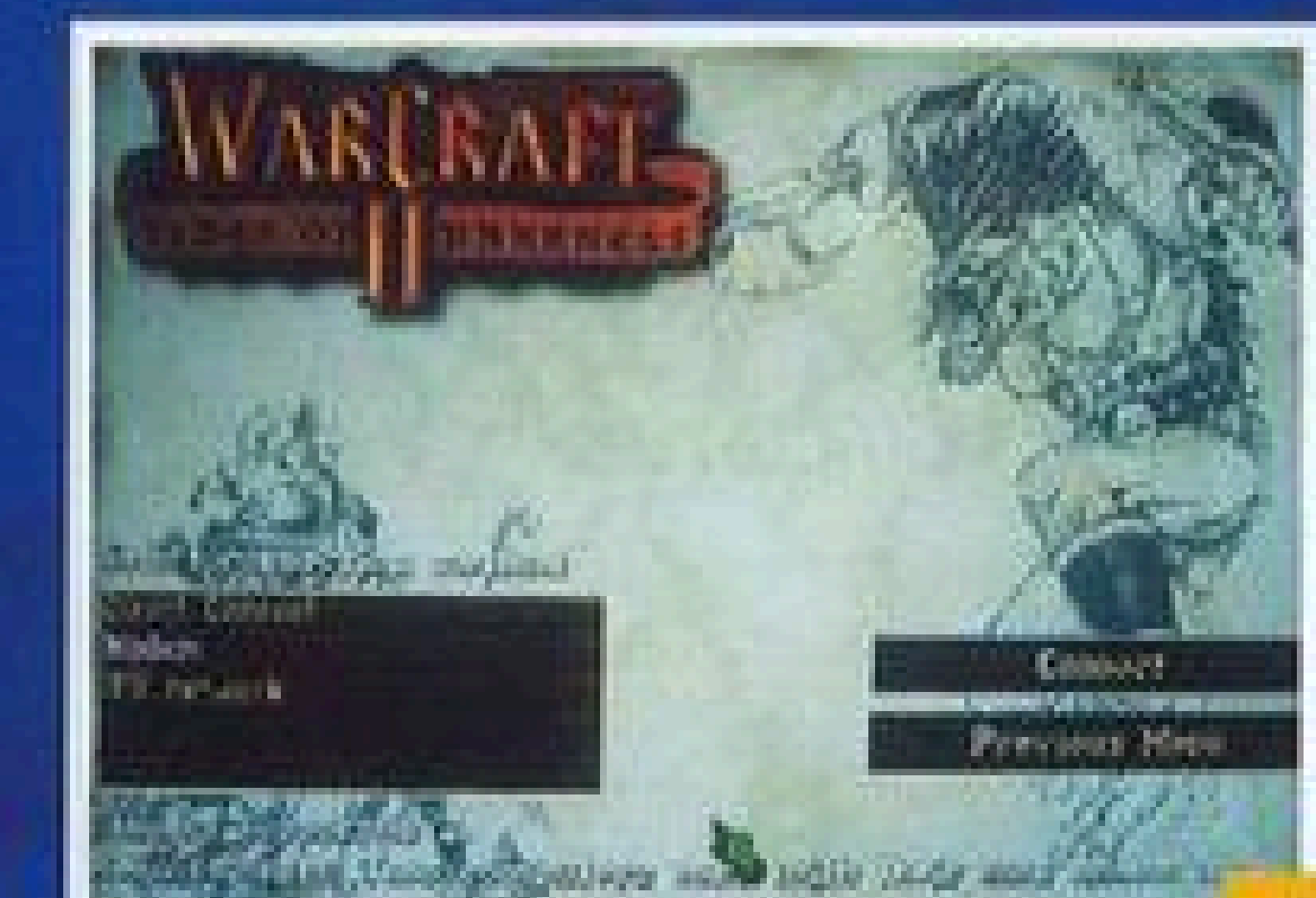
WARCRAFT TIDES OF DARKNESS II



דרקונים - הנשק הטוב ביותר של האורקים.



מפות בעיצוב משונה.



ניתן לשחק ברשת או במודם.



פלישת האורקים הגדולה.



באליסטרה היא נשק מאיים.



אם אתה רוצה להיות מלך?



WORMS

תולעים במחשב שלך

מיליארד) מספקים אפשרויות מיוחדות שלא קיימות בנופים הרגילים.

מגוון ציוד הלחימה מאפשר שימוש בטקטיקות שונות עד להתמחויות בשיטות ייחודיות לכל שחקן. הפעלת הדמויות קלה ביותר והשגת דיוק ויעילות אף היא קלה ומהירה יחסית. לעתים קרובות תוצאות השימוש בנשקים עלולות להיות לא צפויות ומשעשעות למדי.

המשחק רץ בצורה חלקה, עם זאת יש להדגיש כי דרישות המינימום שמוצגות על האריזה (33-386DX, 4Mb RAM) מינימליות מדי ולכן כדאי להתקרב ככל הניתן לדרישות המומלצות (33-486DX, 8Mb RAM). ניתן להשתמש גם ב-CD-ROM במהירות רגילה, שלא ככתוב על האריזה (מהירות כפולה), בתנאי שאתה מוכן לוותר מעט על איכות האנימציה.

לסיכום, זהו משחק משעשע, חמוד ומלהיב. מגוון ההתרחשויות רחב ולא תמיד צפוי, מה שרק מוסיף ואינו יוצר תחושה של תסכול כמו במשחקים אחרים. פשוט חביב ביותר.

התולעים.

במשחק משתתפות בין 2 ל-4 קבוצות של 4 תולעים בכל אחת, כאשר הן מצוידות במיטב הארסנל הצבאי, ציוד בנייה ושיטות לחימה יפניות. חלק מציד זה שמיש ללא כל מגבלה כמותית וחלקו האחר מורכב מפריטים בודדים. בין תור לתור ניתן לעתים להצניח נשק למילוי הארסנל או לקבל סוגי נשק חדשים ומעניינים.

את המשחק ניתן לשחק נגד 3 שחקנים אנושיים, 3 שחקני מחשב או כל צירוף אחר. קבוצות שחקני המחשב מופיעות בשלוש דרגות קושי שונות שמתבטאות ב"חוכמת" התולעים, בבחירת פעולותיהן ובכמות הנזק שהן יכולות לספוג. המשחק מתבצע על פני משטחי אדמה משתנים ומגוונים ביותר שבוללים: יער, מדבר, ומשונים, שלכל אחד מהם השפעה שונה על התולעים ועל כלי הנשק שלהם.

קיימת האפשרות לבחור סוגים שונים של נופים ולשחק רק בהם, או לתת שם ולשמור נופים ייחודיים המועדפים עליך. מספר נופים ואחדים מבין למעלה מ-4

מאת: עמית חסון-אלוני

אל נוף משחקי המלחמה והאסטרטגיה התוסף לאחרונה משחק מרענן שבא לחדש רעיון ותיק. קוראים למשחק WORMS, והוא מבית היוצר של TEAM-17.

WORMS מצטרף לשורת משחקי המלחמה "חמודים" בהם אין יריב רשע, דם או אלימות סוחפת. הוא מציג את הקרב בצורה הומוריסטית להפליא דרך סרטי אנימציה ואפקטים קוליים מרשימים. מטרת המשחק היא לחסל את כל קבוצות התולעים האחרות ולשרוד אחרון. אין כאן כל עלילה מוגדרת וההמשכיות היחידה מתבטאת בליגת התולעים. בסוף המשחק מקבלת כל תולעת ניקוד אשר מורכב מהפגיעות שלה, הנזק שגרמה ומספר הפגיעות שביצעה. הניקוד מתווסף לשכלול סופי אשר קובע את מיקומה בליגה, מיקום זה הוא יחסי, וכל תולעת יכולה לרדת ולעלות על פי התוצאות האחרונות של כל משחק והתוצאות היחסיות במשחקים קודמים של כל

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

מאת: אורן רביב

בסימולציית אימון של קבוצת כדורגל השחקן נכנס לתפקיד מאמן קבוצת כדורגל על כל מה שכרוך בכך, החל מקביעת ההרכב לשבת הקרובה ועד למשיכת הלוואות מהבנק על מנת לקנות שחקנים טובים יותר במטרה לזכות באליפות.

השחקן לא משחק את המשחק עצמו כמו לדוגמה ב-FIFA 96, אלא רק מכין את הקבוצה לקראת המשחק. את המשחק עצמו רואים על גבי המסך, על רקע תמונת SVGA אמיתית של האינטרדיין בו המשחק נערך. מה שמצריך לאו דווקא קואורדינציה טובה, כמו הבנה בשיטות אימון והכרת תפקידי השחקנים שעל הרשא הווירטואלי.

DOMARK מביאה לנו את CM2 בו אתה משחק מאמן בליגה האנגלית. אתה מתחיל את קריירת האימון שלך בעונת '96-'95 ובוחר קבוצה מאחת הליגות באנגליה או בסקוטלנד.

היות ויש לי ניסיון במשחק הקודם בסדרה, בחרתי דווקא קבוצה מליגה נמוכה באנגליה וניסיתי לבנות מאפס קבוצת כדורגל שבעתיד תרוץ לאלופות. לאחר שבחרתי בקבוצת פרסטון הגיע הזמן לראות איזה מועדון קיבלתי.

בתחילה בחנתי את פרטי השחקנים וכאן אנו מגיעים לחלק המדהים של המשחק. ראשי כל הקבוצות המופיעות במשחק התבקשו לדרג את השחקנים בקבוצתם ל-20 קטגוריות שונות ותיקול,

הקבוצה הביתית, כשעל המסך מופיעים האירועים החשובים בכל דקת משחק. בכל רגע תוכלו לערוך חילופים, לשנות את שיטת המשחק וכו'.

לאחר המשחק נגמר, כל שחקן יקבל ציון מ-1 עד 10. שיטת הציונים הנהוגה במשחק שונה מזו הנהוגה בארץ, ולכן אל תופתעו כשתראו את הציון 8, 9 או 10 מופיעים לעתים די תדירות ליד שמות השחקנים שלכם (זה כמובן בתנאי ששיחקתם טוב).

בתום כל משחק תוכלו לראות את טבלאות הסטטיסטיקה - טבלאות כמו מלך השערים של הליגה, ממוצע ציוני שחקנים, השחקן שנבחר הכי הרבה פעמים כ-MAN OF THE MATCH (M/O/M) וכו'.

אם התקדמות הקבוצה לא תשביע את רצון ההנהלה היא יכולה להחליט לפטר אתכם ואז תחפשו קבוצה אחרת. אם כל הקבוצות "תפוסות" תוכלו לחכות כמה שבועות עד שאחד "יתפוסר" ולנסות ולתפוס את מקומו.

המשחק הזה טוב בעיקר לאוהבי כדורגל וכאן אני לא מתכוון לאלו שאוהבים לשחק ב-FIFA מפני שזה משחק פעולה, אלא לאלה שבאמת מכורים לכל עניין הסטטיסטיקה ושמצדדים את השחקנים באנגליה (ולא רק את רוני רוזנטל). בשביל אנשים כאלה המשחק מושלם, ואל תתפלאו אם תסתכלו על התאריך של המשחק ותגלו שהשנה היא כבר 2035.

Wolverhampton Wanderers Squad

NO	NAME	AGE	POS	VAL	NO	NAME	AGE	POS	VAL
1	Richards D	23	G	100	11	Stowell M	20	F	100
2	Oliver T	24	D	100	12	Rankine M	21	F	100
3	Probert S	25	D	100	13	Lee B	22	F	100
4	Griffin D	26	D	100	14	Thomas G	23	F	100
5	Bull S	27	D	100	15	Cowen G	24	F	100
6	Embley N	28	D	100	16	Ashley K	25	F	100
7	Ferguson D	29	D	100	17	Quinn R	26	F	100
8	de Waele	30	D	100	18	Van der Meer M	27	F	100
9	Kelly D	31	D	100	19	Smith P	28	F	100
10	Thompson A	32	D	100	20	James P	29	F	100
	Wright J	33	D	100		Martin N	30	F	100

Liverpool

NO	NAME	AGE	POS	VAL	NO	NAME	AGE	POS	VAL
1	Shearer S	23	F	100	11	Stowell M	20	F	100
2	Oliver T	24	D	100	12	Rankine M	21	F	100
3	Probert S	25	D	100	13	Lee B	22	F	100
4	Griffin D	26	D	100	14	Thomas G	23	F	100
5	Bull S	27	D	100	15	Cowen G	24	F	100
6	Embley N	28	D	100	16	Ashley K	25	F	100
7	Ferguson D	29	D	100	17	Quinn R	26	F	100
8	de Waele	30	D	100	18	Van der Meer M	27	F	100
9	Kelly D	31	D	100	19	Smith P	28	F	100
10	Thompson A	32	D	100	20	James P	29	F	100
	Wright J	33	D	100		Martin N	30	F	100

David Ginola (Newcastle)

NO	NAME	AGE	POS	VAL	NO	NAME	AGE	POS	VAL
1	Shearer S	23	F	100	11	Stowell M	20	F	100
2	Oliver T	24	D	100	12	Rankine M	21	F	100
3	Probert S	25	D	100	13	Lee B	22	F	100
4	Griffin D	26	D	100	14	Thomas G	23	F	100
5	Bull S	27	D	100	15	Cowen G	24	F	100
6	Embley N	28	D	100	16	Ashley K	25	F	100
7	Ferguson D	29	D	100	17	Quinn R	26	F	100
8	de Waele	30	D	100	18	Van der Meer M	27	F	100
9	Kelly D	31	D	100	19	Smith P	28	F	100
10	Thompson A	32	D	100	20	James P	29	F	100
	Wright J	33	D	100		Martin N	30	F	100

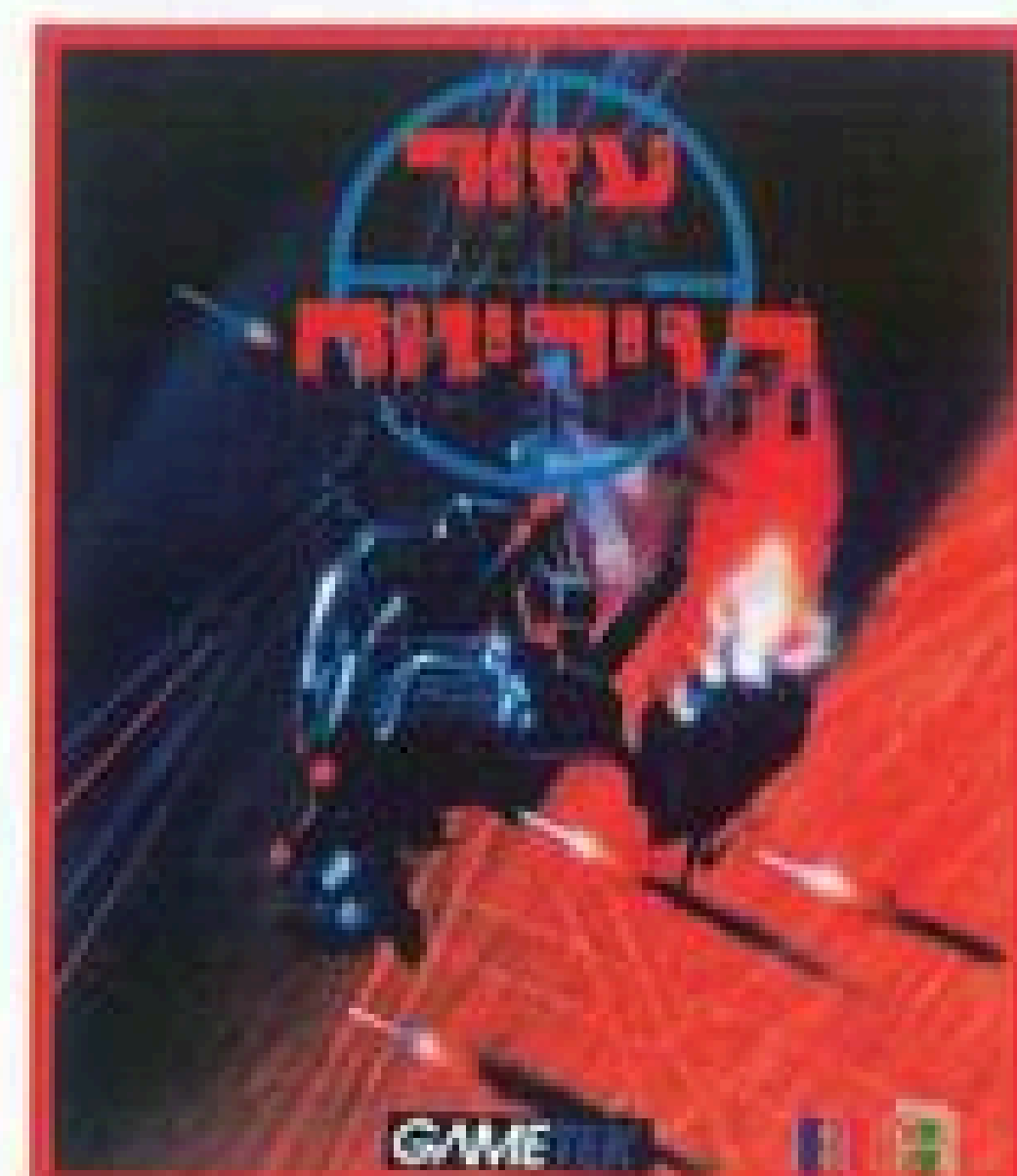
ההזדמנות שלך ליותר פעולה



ברוכים הבאים
לדור הבא של משחקי המחשב.
תפסו מקום טוב מול הג'ויסטיק,
ותבשו את הקסדה המדומה שלכם.



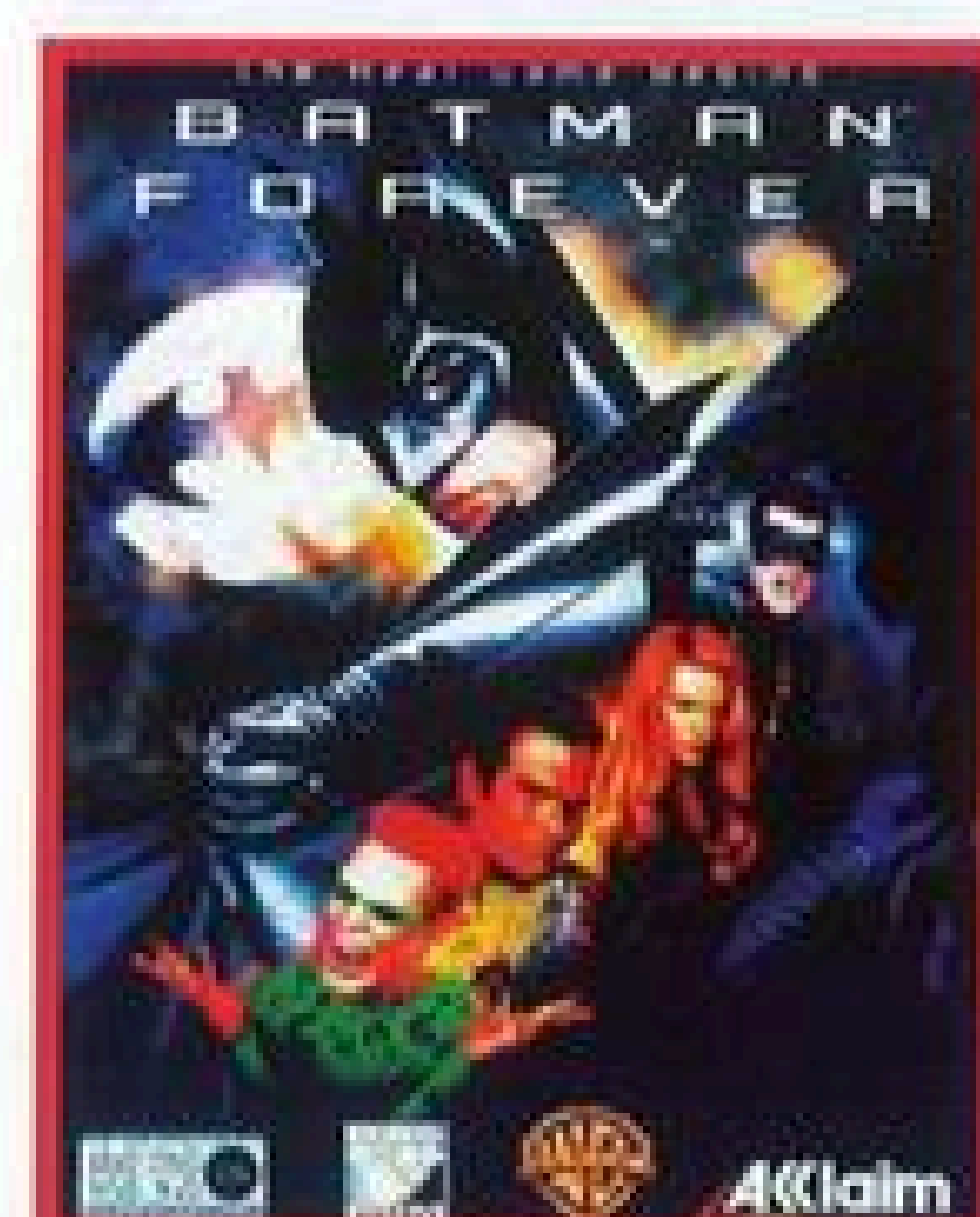
התגייס לכוחות המורדים
כדי להפיל את האימפריה השלטת.
אקשן תלת - מימד.



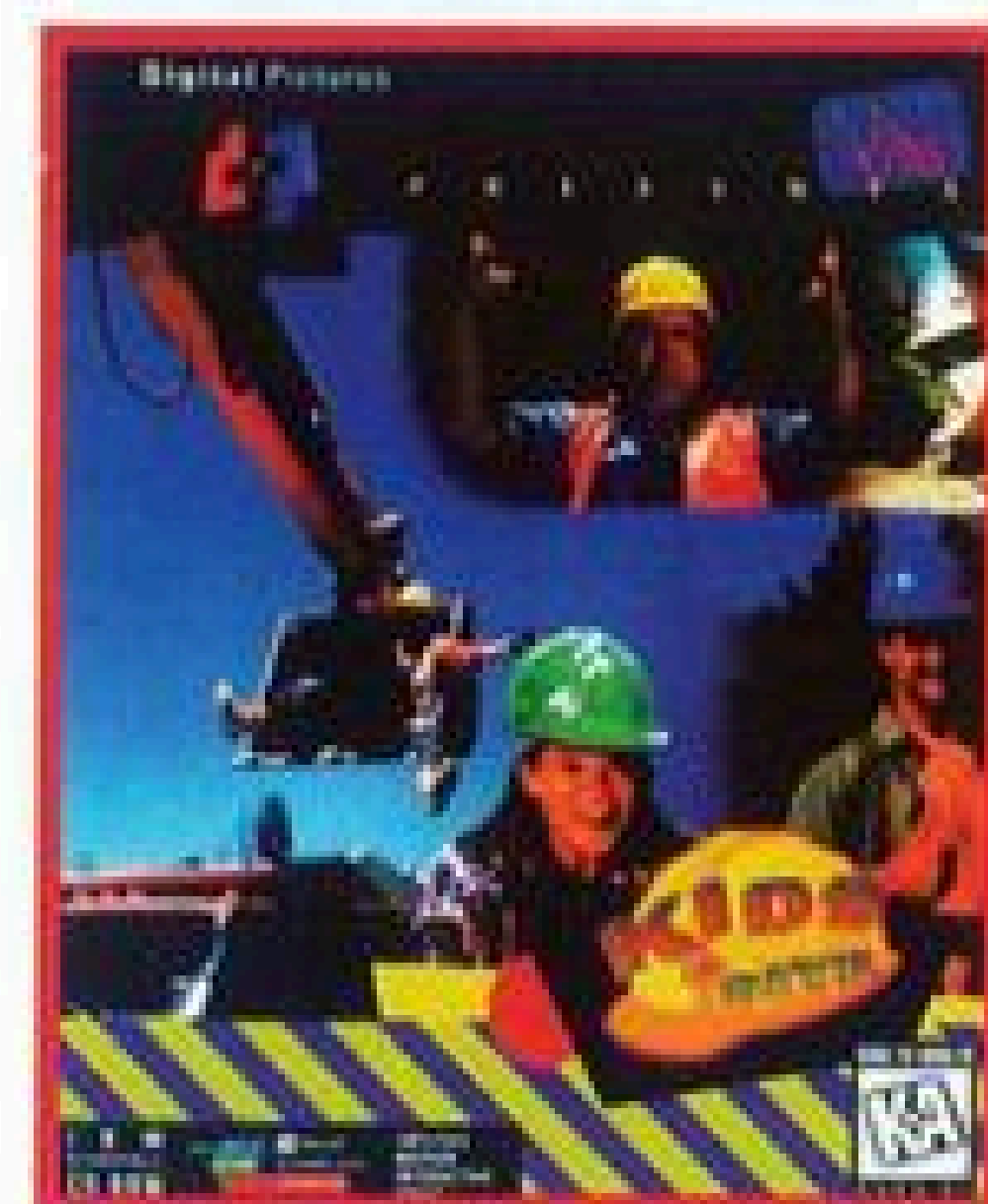
ימולטור מסוק חדש,
רוחלוצית מסך מדהימה
אקשן במיטב.



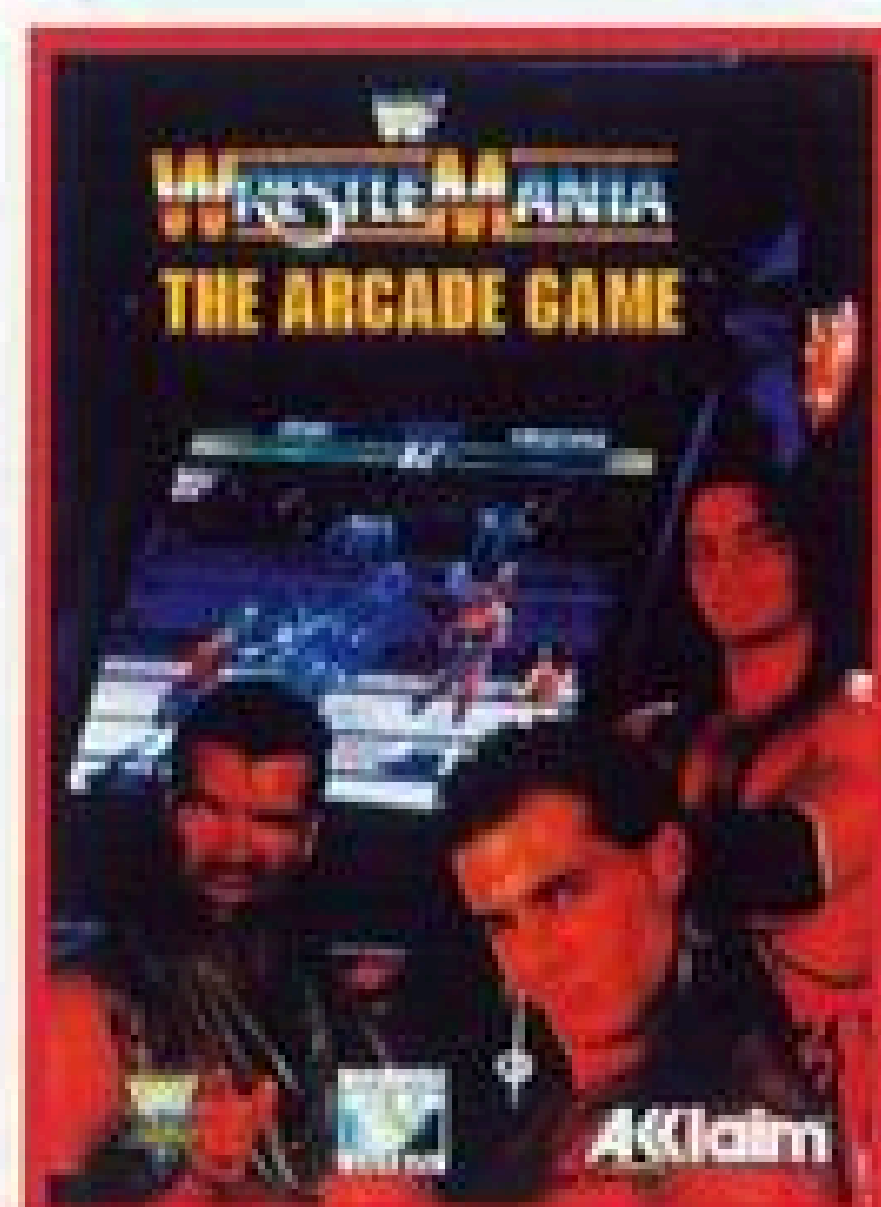
כדורסל רחוב
התמודד מול מיטב
שחקני הרחוב האמריקאיים



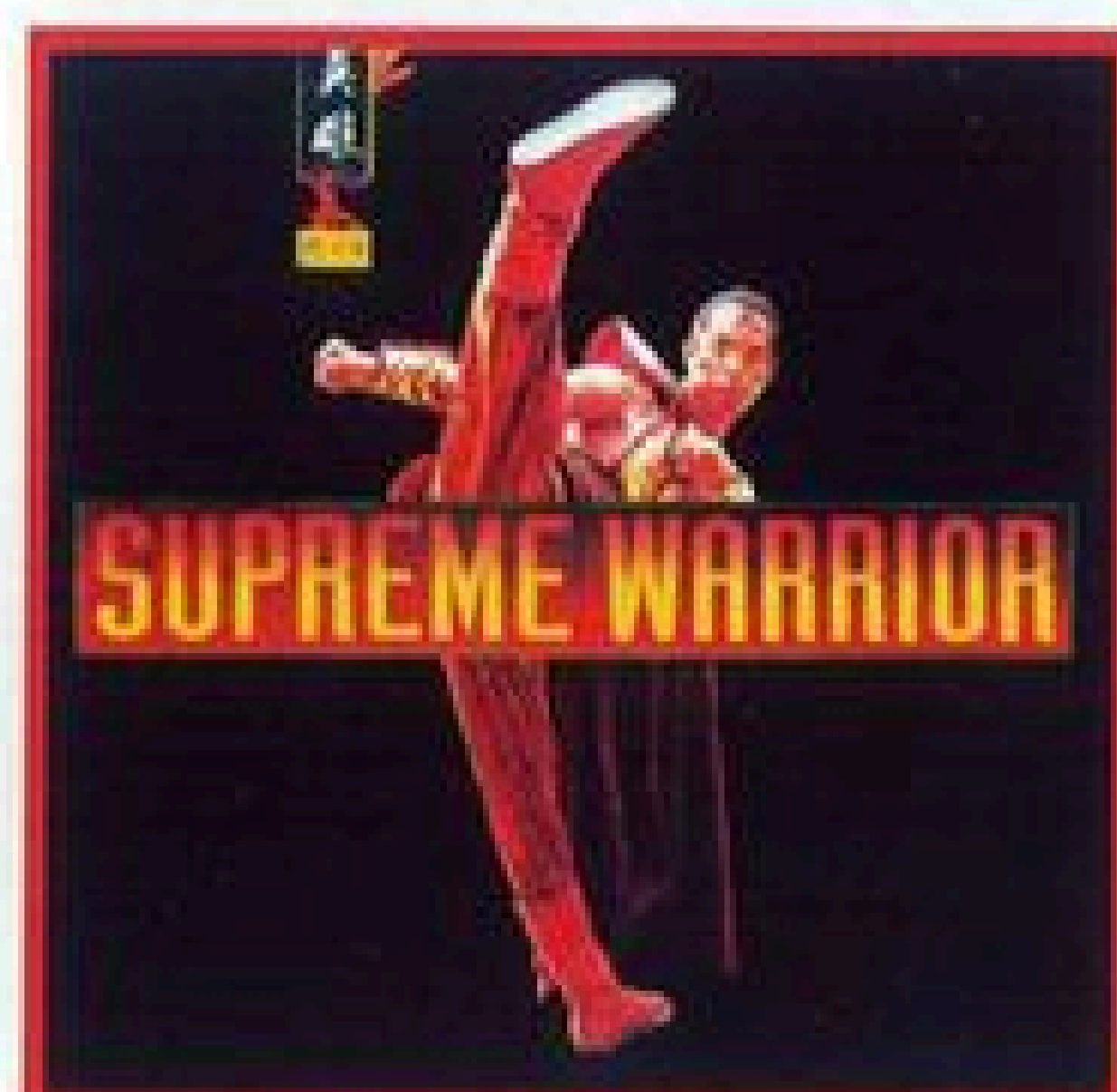
המשחק האמיתי מתחיל
הכן את עצמך לפעולה ללא הפסקה עם
המשחק המרתק באסמן לנצח.



הרגש את הכוח החזק
של הבולדור והטרקטור תוך כדי
גרימת נזק מידי באתרי בנייה.
אקשן ללא הפסקה.



משחק מכות באנימציה מצולמת
מלאה בסגנון מורטל קומבט, עם
מיטב כוכבי ה-WWF



קרבות בשידור חי
כולל צילומי יוראו ההופכים
את המשחק למציאות.



הכינו את עצמכם למשחק אקשן אמיתי
משחק פעולה מדהים הקורא תיגר על יכולת
החלמה שלך, כולל חידושי התקפות והגנות.



להשיג ברשת חנויות באג סטור ובחנויות המחשבים, ספרים והאלקטרוניקה המובחרות
מרכז השיווק כנרת 13 בני-ברק 03-5794711

Touche'

חולם בצרפתית

מאת: אידלס דוד

הנה משהו שלא ראינו מזמן - משחק הרפתקה גרפי אמיתי. לא סרט אינטראקטיבי בהפקה של מיליוני דולרים, וגם לא סתם קישוט המיוצר על ידי קבוצה גדולה של ציירים שהעלילה או המשחקיות פחות עניינו אותם.

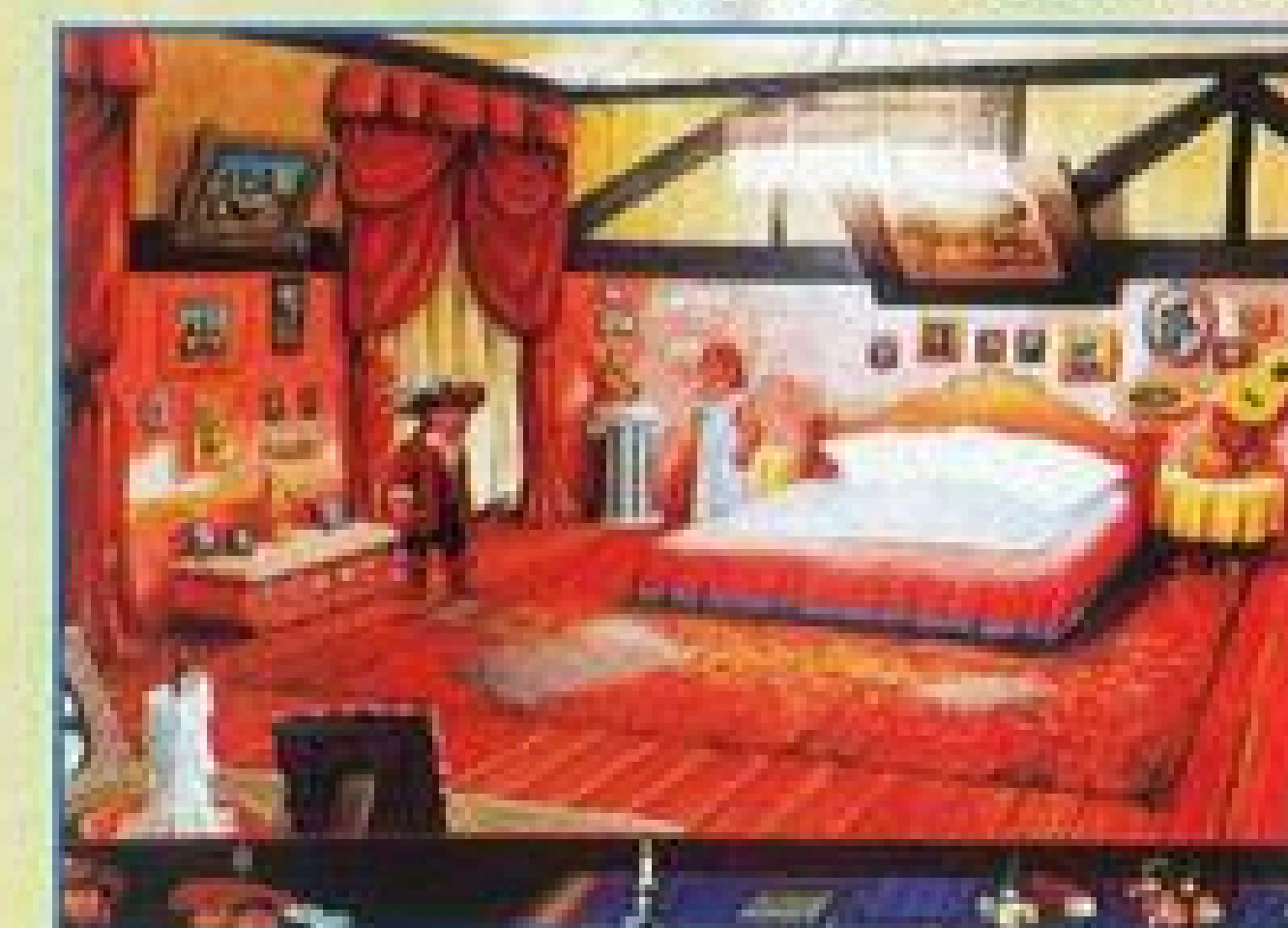
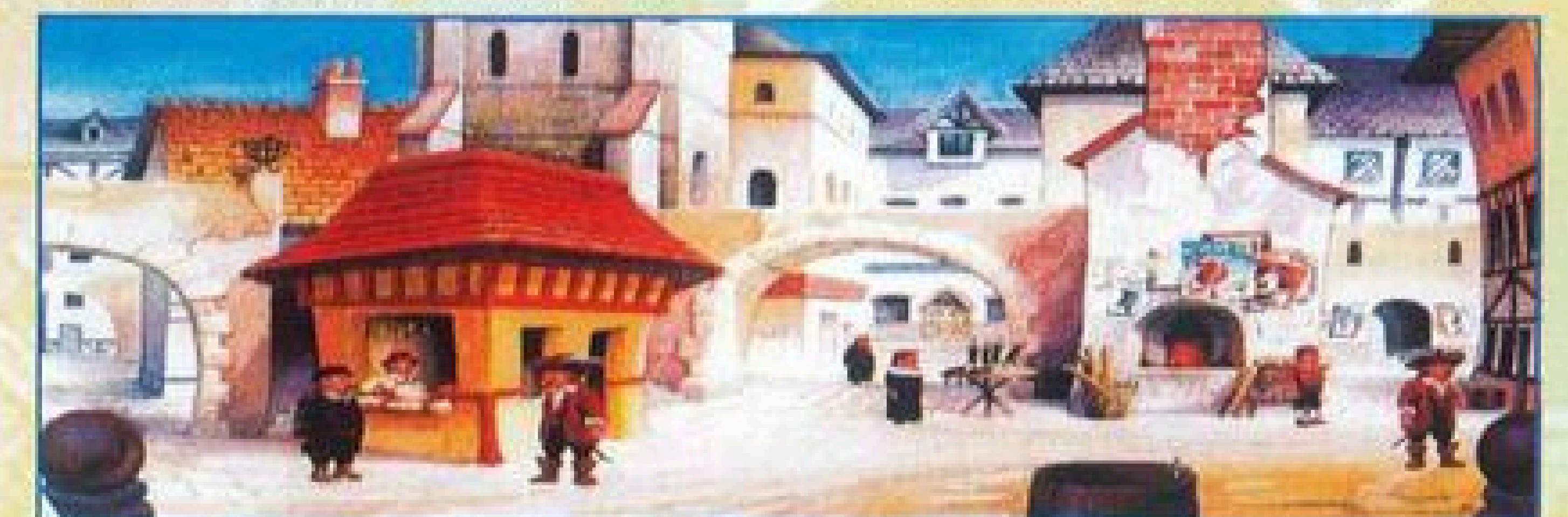
זהו המשחק הראשון מבית התוכנה SILICON DREAMS, וניתן להכתירו כניסיון ראשון ומוצלח, אם כי שאיפתם "לשחק על בטוח" גרעה מהציפיות לפעולות מהפכניים.

המשחק מתקיים בצרפת של המאה ה-16 ועוקב אחר הרפתקאותיו של מוסקטר טירון בשם GEOFFROI LE BRUN (על פי שמו של מנהל החברה - GEOFF BROWN). עם הגעתו לעיר ROUEN, הוא פוגש אדם פצוע אנושות אשר ניצל מידי שודדים שחשבו שהוא מת. התברר שהאיש הוא אציל עשיר שהותקף בדרכו למסור את צוואתו של קאנצלר מחוז. LE BRUN מסכים לנקום את מותו, למצוא את כתב הצוואה ולמסרו לכתובת הנכונה - מלך צרפת הצעיר.

מסעו עובר דרך צרפת, מ-LE MANS עד LE HAVRE ומשם לפרו. הוא ימצא את הצוואה פעמיים ויאבד אותה שוב ושוב, יצטרף לקבוצה של מורדים ויתחזה לאנגלי. לאורך המסע עליו לסבול את תלונותיו של משרתו השמנמן, לכבוש את לבנה של JULIETTE הרגונית, לשכנע את אלכסנדר דיומה שכשרונותיו הם לא בתחום המוסיקה, ואפילו לעזור לאחיינו של לאונרדו דה וינצ'י לבנות ספינה מיוחדת.

המשחק כולו די מהנה. הוא לא מצחיק מאוד, אך יש בו הומור שלא מזיק. ולמרות שהמשחק עושה צחוק מהצרפתים, אין כאן כמות גדולה של אנשים בעלי מבטא גאלי בולט.

הסיפור בנוי היטב ותמיד תדע מה



סומן לך ההמשך. החידות במשחק לא שגרתיות (נסה לטבול אריג במרק בכדי לסתום חור בדופן של אנייה), אך לעולם לא בלתי הגיוניות לגמרי. תמיד תוכל למצוא רמזים אם תדבר עם אנשים או תסתכל טוב טוב מסביב.

חיסרון בולט במשחק בא לידי ביטוי כשחפץ שאתה זקוק לו נמצא בקצה השני של צרפת ועליך לחזור את כל הדרך כדי להשיג אותו. יחד עם זאת, הקושי שבמשחק מאוזן היטב ומשום שהמשחק לא חד כיווני, לעולם לא תיתקע לאורך זמן ממושך מדי.

הגרפיקה של TOUCHE' מלאה בצבעים, מפורטת ויפה, מה שהופך חקירת כל מיני אתרים במשחק לתענוג.

למרות שהרקע מאוד מושך, האנימציה טומנת מספר כשלים - הדמויות זזות טוב כאשר רואים אותן מהצד, אך כשמזיזים אותן באלכסון, הן זזות הצדה ומסתכלות ישר (וכמו סרטון). כש-LE BRUN מטפס על המרפסת של JULIETTE האנימציה מטולטלת ולא משכנעת. כאשר הוא מרים דבר מה מהרצפה, החפץ מופיע מייד ברשימת חפצים מבלי להופיע ביד שלו לפני כן. ולכן, הליקויים באנימציה אומנם לא משפיעים על המשחק, אבל בהחלט מורידים מהברק שלו.

אין כאן אפשרות להתקדם מהר, לכן



MechWarrior 2

על מנת להפעיל את הטיפים האלו תצטרכו להחזיק את המקשים CTRL, SHIFT ו-ALT בזמן שאתם מקישים את הקודים. קודים הפיכים, פירושם שלחיצה נוספת על אותו צירוף תבטל את השפעתו.

BLORB - הופך אותך לבלתי נראה.

הפיך.

CIA - נותן תחמושת בלתי נדלית.

הפיך.

COLDMISER - מפעיל או מבטל

התמקדות חום.

DEI - מדפיס את האותיות "FBI"

בראש המסך.

DORCS - מציג מידע ותמונות של

מתכנתי המשחק.

ENOLAGAY - משמיד כל אויב

בשדה הקרב.

ICANTHACKIT - מסיים את

המשימה הנוכחית.

כמו כן, כדאי לכם לנסות את הטיפים

הבאים:

IDKFA -

FU*K -

SH*T -

TLOFRONT -

ושוב אנו מזכירים לכם את כתובתנו למשלוח טיפים, רעיונות, פתרונות, שאלות, תשובות, הצעות, תגובות, ביקורות או כל נושא אחר: וויז, ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 או בפקס 03-5708174, ולציין "עבור מדור הטיפים".



1.27 היכנס למטבחים.

1.28 פנה ימינה, הרוג את מורף ועבור דרך הדלת.

1.29 התעלם מהלוקרים והרוג מורף שיבוא מאחורי הפינה.

1.30 בצע טעינה מהלוקר.

1.31 לך לדלת בסוף ואז לדלת משמאל.

1.32 חסל את שני המורפים שקופצים מהתקרה.

1.33 השתמש בקונסול על מנת לפתוח את דלתות הקפטריה.



1.5 רוצ דרך הדלת.

1.6 פנה שמאלה.

1.7 עמוד על הקו הירוק וזכה שהרובוט יגלה שדה כוח.

1.8 רוצ מסביב לדלת.

1.9 שלוף את האקדח ופגע פעמיים באקדח השמירה.

1.10 היכנס לחדר והשתמש במעלית.

1.11 היכנס ל-INFIRMARY והדלת עם הצלב האדום.

1.12 תירה בעכביש ובחביות.

1.13 הפעל את המסדרון הדרומי דרך הקונסול.

1.14 קח את הסקנר מהלוקר.

1.15 עבור בדלת, פנה פנייה חדה ימינה והשתמש במעלית.

1.16 הפגן את כישרון הירי שלך על היצורים בחדר.

1.17 קח את המעלית בחזרה למטה.

1.18 זחל מתחת לקופסאות והוצא מכלל פעולה עוד מורפים.

1.19 השתמש בקונסול על מנת לפתוח את הדלת.

1.20 רוצ דרך הדלת כשאתה נצמד לקיר הימני.

1.21 בטל את שדה הכוח בעזרת הכפתור האדום.

1.22 עבור דרך הדלת החדשה.

1.23 תירה במורף דרך המחסום.

1.24 קח את העזרה הראשונה ואת המפתח למסדרון הצפוני.

1.25 עבור בדלת והרוג שני הדואידים.

1.26 פנה ימינה והיזהר ממורף שמסתתר מאחורי הדלת.



מאת: אור פלג ואורן רביב

וכשהמוזג יגלה שהחבית לא נפתחת, הוא יוציא אותה החוצה, ואז יהיה עליך לקחת את החבית ולתת אותה לגמדים במכרה.



שוליות המכשף 2

שי כהן מראש"צ שלח את הטיפים הבאים לקונסול זה:

★ קחו את המכתב מתיבת הדואר בבית שלושת הדובים, לכו למשרד ההלוואות ובקשו הלוואה מהפקידה. אחר כך היכנסו לחדר המנהל ובקשו פרטים בדבר הלוואה מסוימת. בזמן שהוא יחפש קטלוג במגירה, הכניסו את המכתב שלקחתם למדפים שעל שולחן המנהל. כתוצאה מכך, בית הדובים יתפוצץ ותוכלו להיכנס אליו. היכנסו לבית וקחו משם כפפה, פתחו את הברז ושוחחו עם הדובים.

★ קחו מוט ברזל מרחוב הסוחרים. עם מוט זה סייצו לנערה שברציף לפתוח את הארגז. קחו את הפיאה שהנערה השאירה והביאו אותה לדובים.



MORTAL KOMBAT 3

קוראים רבים שלחו לנו את הצייטים הבאים למשחק המכות המצליח. במקום להפעיל את המשחק על ידי הפקודה MK3.EXE, נסו להפעילו בצורות הבאות:

★ MK3.EXE 666 - ותוכלו לשחק עם

SMOKE.

★ MK3.EXE 1000000 - ותוכלו

לשחק גם עם SHAO KAHN ו-MOTARO.

★ MK3.EXE 1995 - הדמויות ייעלמו.

★ MK3.EXE 8888 - הדמויות יגדלו.

★ MK3.EXE 1111 - הדמויות יקטנו.

★ MK3.EXE 9966 - הדמויות יתנפחו.

בנוסף אפשר לשלב מספר קודים בפעם אחת, לדוגמה: MK3.EXE 666 1000000 - כדי לשחק עם כל הדמויות.

FADE TO BLACK

חלק ראשון

1.1 פתח את הלוקר.

1.2 קח את המוקש.

1.3 לך דרך הדלת ותירה על השומר הדואיד.

1.4 עמוד על פלטפורמת הלחץ.

תיבת הדואר מוצפת, הדוד מתלונן, עורכי המדור לא ישנים כלילות, וכל זאת תודות לעשרות המכתבים שאתם שולחים אלינו. לצערנו, אנו לא יכולים לפרסם את כל הטיפים ופתרונות המשחקים שנשלחים אלינו, אך אנו יכולים להודות ליוסי אוולאי מטירת הכרמל ששלח לנו את הפתרון למשחק "הטוב הרע והרוקח", לדניאל קראוטנמר מרחובות ששלח לנו חוברת עבה עם כל מהלכי מורטל קומבט 2-3, ולכל שאר קוראי המדור ושולחי הטיפים והפתרונות.

והפעם תמצאו צייטים ל-MORTAL KOMBAT 3, MECH WARRIOR 2, DESTRUCTION, וגם את חלקו הראשון של הפתרון המלא למשחק FADE TO BLACK, טיפים לשוליות המכשף 2, ועוד.



החודש זכה מיקי בנדו מתל אביב בבובת סטאר טראק על הצייט הקטן והטוב ששלח למשחק ACTUA SOCCER. התחל את המשחק בצורה הבאה: 01142475549, SOCCER, וכל שחקן יהיה רומארי (השוער יהיה אובארו). בן לוי מאילת שואל מה עושים עם השעווה במשחק IMON THE SORCERER 1.

שאלות ותשובות

כדי לענות לגדי על השאלה חיפשנו בין כל המכתבים ששלחתם אלינו ומצאנו את מכתבו של ברק ברקוביץ מירושלים שכתב את הטיפ הבא: כאשר המוכר מחפש משקה מסוים, עליך לסתום בעזרת השעווה את אחת מחביות הבירה שבבר,



להתגונן מפני תוכנת ההגנה ולהשיב אש. כמו כן, כמעט כל מערכת מוגנת בסיסמה אותה תצטרך לפצח. מעבר לקטעי מתח ואימה ישנם אתגרים, חידות, פאזלים, חלקם בצורת תעלומות וחידות היגיון המשולבות בעלילה וחלקם חידות ישירות, שמישהו חד לך מסיבה זו או אחרת.

כמי ש"אי הקופים 2" ו-"7TH GUEST" מזמן מאחוריו, בחרתי הפעם ברמת הקושי ה"בינונית" והתלבטתי אם לעבור מייד ל"קשה". עד מהרה שבתי לפאנל החידות ובבוש וכלימה הורדתי את המחוג ל"קל". ובעוד אני מבלה את זמני בשנאה עצמית על היותי שייך למסות ההמון הבור ורפה-השכל, כמעט ולא הצלחתי להתגבר על קשיי המשחק אף ברמה זו. מייד חשבתי מה גייק קוונלין היה עושה במצבי וחזרתי משונם מותניים לאתגר של RIPPER (אוקיי, אז הורדתי כמה טיפים מהאינטרנט - הכל בשביל הכתבה).

מערכה רביעית - ארבע פנים למרש

העולם ב-2040 הוא עולם סייברפאנקיסטי. אלו שממש מתעניינים בנפלאות הוואנר הזה יכולים לקרוא עליו בנספח של חוברת המשתמש של RIPPER. אתה כתב בעיתון, אין לך יד ורגל בשילובי אדם ומכונה ואינך מתמצא יותר מדוי ב"הלכות הנימוסין" של סייבר-ספייס. הבלש (CHRISTOFFER MAGNOTTA) (WALKEN) ינשוף בעורפך לכל אורך הדרך, ויזקק זמן עד שתבין אם הוא מנסה לעזור לך, להרחיק אותך מצרות או להכניס אותך אליהן. בפתח ובארבע המערכות תאסוף רמזים וקצוות חוט לגבי זהותו של RIPPER, וב"פינאלה" תעמוד פנים אל פנים מול החשודים שלך ותיאלץ לבחור ביניהם בקפידה. אך המשחק עוד לא נשלם. תוכל לשחק בו שלוש פעמים נוספות ובכל פעם RIPPER יהיה מישהו אחר מהחשודים, ותיאלץ לחזור וללקט את הרמזים במהלך המשחק שוב, רק שהפעם הם יהיו שונים לחלוטין.

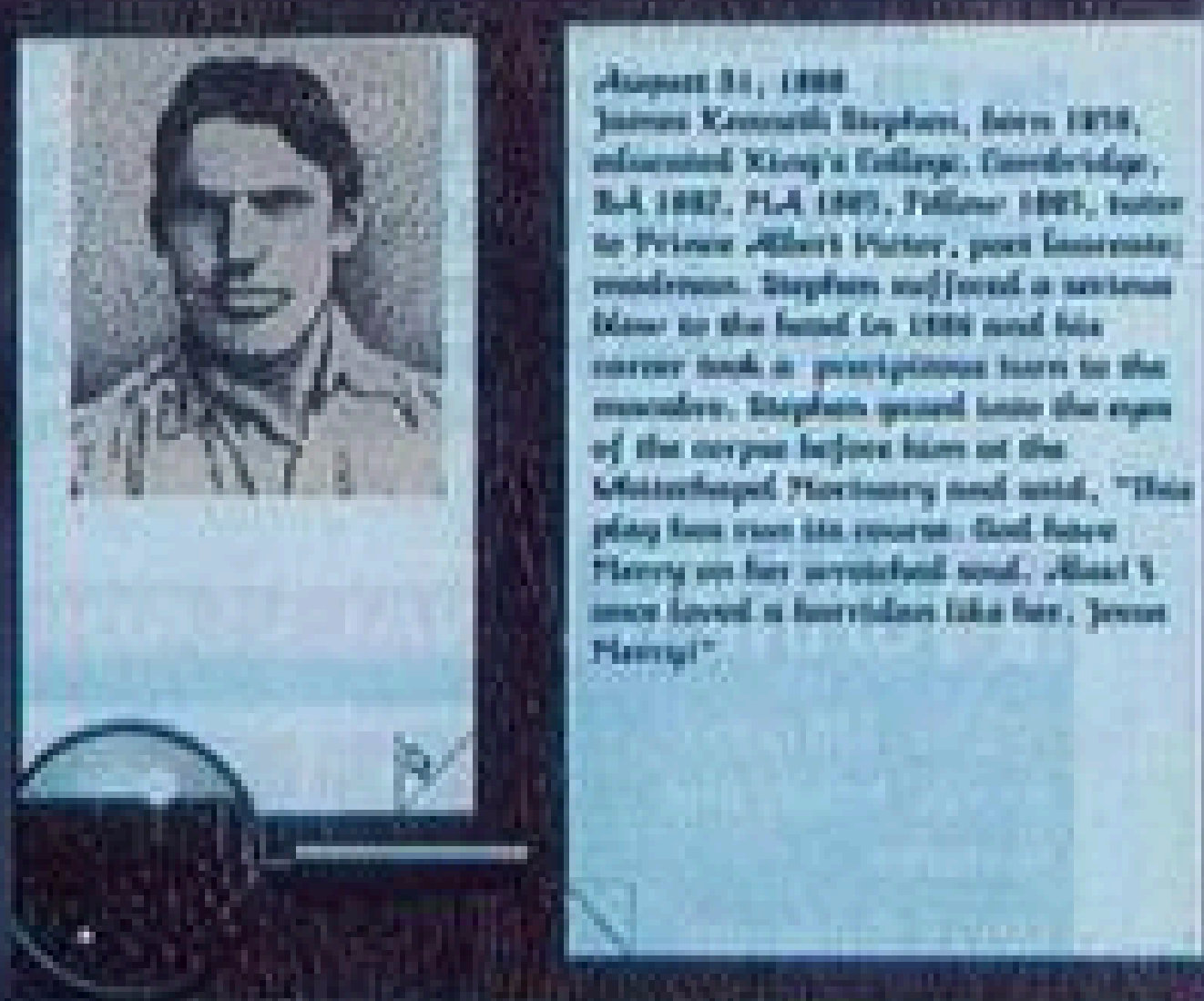
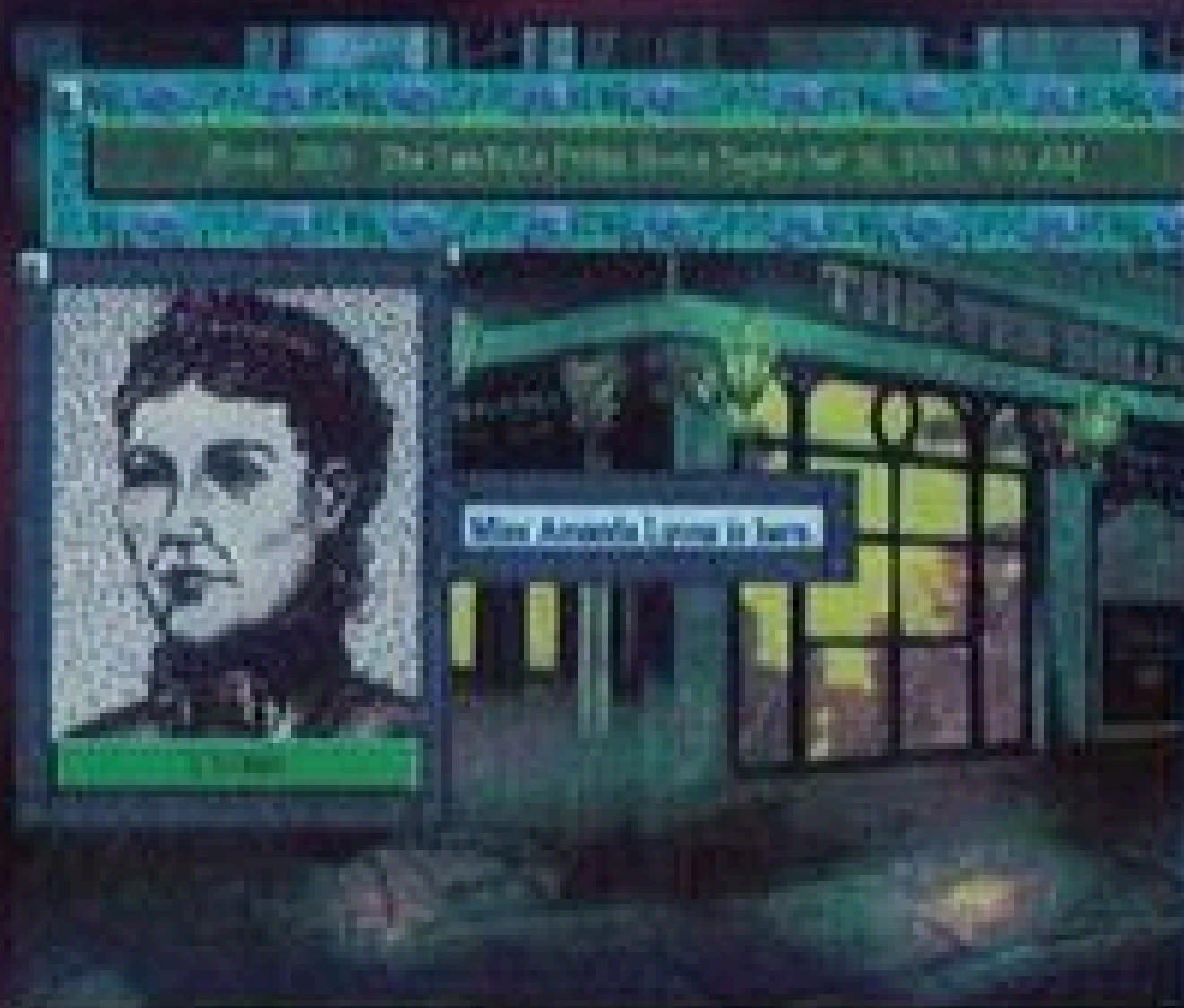
פינאלה

RIPPER הוא משחק מדור חדש. המנצל את יכולות המחשב והמולטימדיה בצורה ובעוצמה שעדיין לא נראתה באף משחק מחשב אחר. הוא נפרש על גבי 6 תקליטורים ושווה כל אגורה שתואלץ לשלם עבורו. חובה לכל מי שחושב עצמו לחובב משחקי מחשב.

המתח "העמדה" (THE STAND) אחרי הכל, CHRISTOFFER WALKEN גונב את ההצגה, אך כל התפקידים, גם של השחקנים הפחות מוכרים, מבוצעים ברמה מקצועית גבוהה.

מערכה שלישית - המנשק

המשחק קל מאוד לשליטה ולמרות היותו משחק קשה מאוד. אתה מצויד בשורת כלים, ביניהם "שלט רחוק" בעזרתו תוכל לשלוט באספקטים האודיו/ויזואליים של המשחק ועוצמת קול, בהירות, צבע וכו', מנשק שליטה ברמות הקושי של החידות והקרבנות (מופיעים בקטעי הסייבר-ספייס) וכלים אחרים, המשמשים למשחק עצמו, כמו מחשב WAC. הלא הוא מחשב נייד בגודל כף היד המכיל בתוכו מחברת, מערכת עיבוד נתונים, מערכת תקשורת אודיו/וידאו, סורק תלת ממדי ועוד. בשורת הכלים נמצא גם את "מפת ניו יורק", דרכה תוכל להגיע מאזור אחד



לאחר ומתחנת המשטרה למערכת העיתון, למשל.

בכל מקום במשחק בו נמצאת עמדת DECK תוכל לזנק לסייבר-ספייס, הלא היא הממלכה הווירטואלית של עולם רשתות המחשב. בעולם סוריאליסטי זה, בעזרת כלי מציאות מודמית (VIRTUAL REALITY) מתקדמים, תוכל לטייל בין מאגרי מידע וצמתי מחשב אחרים. תוכנות הגנה (ICE) ינסו למנוע ממך להגיע למקומות מסוימים, ותיאלץ להילחם בהן בקטעי "אקשן" בהם תיאלץ



משותף ביניהם.

אתה מגלם את JAKE QUINLAN כתב ניו-יורקי לענייני פלילים שכותב ב-VIRTUAL HEROLD. כעיתונאי צעיר לא יכולתי שלא להרגיש אל גייק קירבה מסוימת, הודות אם תרצו, של קולגה למקצוע. גייק נבחר על ידי הרוצח, ממש כפי שאני נבחרתי לכתוב על המשחק על ידי קובי (שאם תראו כיצד הוא מקצץ ללא רחם בכתבות, תבינו מדוע בחדרי החדרים של מערכת WIZ זכה אף הוא לכינוי "המרש").

אם כן, תפקידך במשחק הוא לבשר כי RIPPER היכה שוב לאחר כל אירוע זוועה. למטרה במקרה זה אין חצי מושג מיהו RIPPER ואף לא רבע מושג על הדרך לתפוס אותו, ממש כמו המשטרה האנגלית בזמנו. את קצין המשטרה הממונה על החקירה - MAGNOTTA VINCENT, מגלם השחקן האנדי CHRISTOFFER WALKEN (צייד הצבאים, רומן-על-אמת, ספרות זולה, שוטר ניוירסי בפני עצמו, דמות מורכבת ביותר בעלת תפקיד מפתח בעלילת המשחק, וכאן אתה נכנס לעניינים - כעיתונאי חוקר, כל עוד RIPPER רוצה, אתה הכתב מספר 1 בעיר, אך ברגע ש-RIPPER מכניס את החברה שלך (KATHRIEN) לתרדמת, אתה יוצא לתפוס אותו.

מערכה שנייה - איך הוא נראה

המשחק מתנהל ב-1st PERSON PERSPECTIVE מנקודת המבט של גייק, פרט לקטעי הווידאו, אותם החליטו להראות ממש כמו סצינות קולנועיות בהשתתפות כל הנפשות הפועלות, החלטה נכונה ונכונה. הגרפיקה, אין צורך לומר - מדהימה. היא מצוירת ונראית באיכות צילומית (SVGA) ומשלבת את דמויות הווידאו בתוכה. ממקום למקום נעים באנימציה חלקה ולא חלילה כפריימיים קטועים. המוסיקה והקול הם באיכות של 16 ביט (16!!!) אם כי גם בעלי כרטיסי ה-8 ביט יפעילו היטב את המשחק. זה אולי המקום לציין ששיר הנושא של המשחק הוא "DON'T FEAR THE RIPPER" שהיה, אגב, גם שיר הפתיחה של סדרת

Ripper



HIT THE ROAD JACK

מאת: דוד זילברשטיין

שרשרת הרציחות המתועבת והבלתי מפוענחת ביותר בהיסטוריה חוזרת. RIPPER ("המרש") הוא שם המשחק החדש של TAKE 2, הוא מדהים מכל הבחינות וייתכן שהוא משחק ה-PC הטוב ביותר שנוצר עד היום.

פרולוג

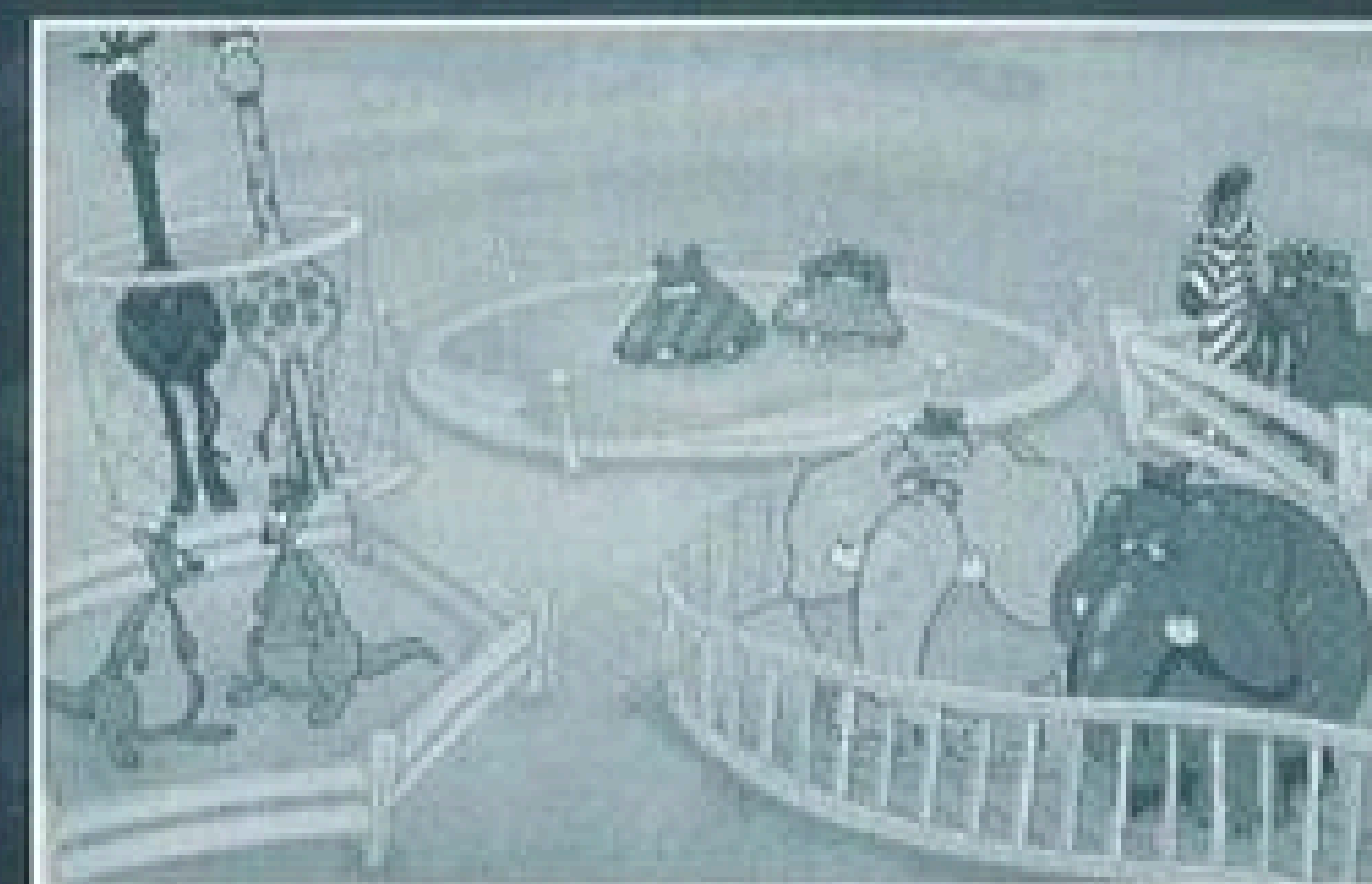
RIPPER הוא משחק עתידני מטריף אבל זה חטא לקרוא לו משחק. גם סרט אינטראקטיבי או CINEMATIC או THRILLER לא יצליחו לתאר את מה שתחו כשתשחקו בו. TAKE 2 למעשה

יצרה כאן סטנדרט חדש של משחקים שאנו רק יכולים להתפלל שהוא וחברות אחרות יעמדו בו בהמשך. RIPPER משאיר כל משחק הרפתקה או אימה אחר מאחוריו כמעט בכל התחומים, ומצרף בהצלחה כמה אספקטים שונים של משחקי מחשב שעדיין לא ראינו משולבים במוצר אחד. הבעיה היחידה בו היא שהוא מעורר את התיאבון וגורם לשאר המשחקים על המדף להיראות משמימים ואפורים.

מערכה ראשונה -

JACK IS BACK

RIPPER, ממש כמו הכתבה, מחולק לפתח, ארבע מערכות ופינאלה. השנה



איתמר צייד החלומות

מאת: אירני מיכאל

"איתמר צייד החלומות" - הספר האינטראקטיבי השני שמוציא לאור הסופר דויד גרוסמן באמצעות החברות קומפדיה ועם עובד, הוא ההמשך הטבעי להצלחה של "איתמר מטפס על קירות".

הורים רבים מתמודדים עם בעיה של ילדים המפחדים משדים המטרידים את שנתם, בעיה עימה מתמודד המוצר שלפנינו.

איתמר הוא ילד קטן, המתעורר באמצע הלילה בעקבות שד שרדף אחריו בחלום. אחרי צעקה קטנה, אביו מגיע כדי להרגיע אותו ומבטיח לעזור לו למצוא דרך לתפוש את השד.

הספר מיועד לילדים בגילאי 4 עד 8, ולאחר שהוא הותקן ניתן להניח לבוגרים שביניהם ליהנות ממנו לבדם בעוד שהאחרים יודקקו למעט עזרה.

הפעלת הלומדה פשוטה והיא מתבצעת דרך המסך הראשי בו ניתן לראות את חצר הבית של איתמר בלילה: בחירה באיתמר מובילה לסיפור האינטראקטיבי, בחירה בינשוף מאפשרת הקראה של הסיפור ברצף, בחירה בכדור מעבירה אל מסך ממנו אפשר לבחור בפעילויות שמתגלות תוך כדי הסיפור, בחירה בתיבת הדואר מאפשרת מעבר לכל שלב בסיפור, וכך בעצם ניתן לצאת ממנו

ולחזור מאוחר יותר בדיוק לנקודה ממנה יצאנו.

האפשרות היפה מכולן היא הקראת הסיפור על פי קצב ההתקדמות של הילד. קטעי הקריינות משתלבים היטב בטקסט ותורמים ליכולת הבנת הנקרא, הכיתוב מלווה בניקוד ומאפשר היגוי והבנה של מלים חדשות.

קולו של המספר הוא קולו של דויד גרוסמן המקדם ברוגע את העלילה, תוך כדי צביעת קטע הכיתוב הרלבנטי בצבע שונה. הסיפור מלווה במוסיקת רקע, בקולות ואפקטים, ומשום כך כדי ליהנות ממנו יותר, יש צורך בכרטיס קול ראוי לשמו.

הדפדוף קדימה ואחורה נעשה על ידי לחיצה על חצים בצדי המסך, ולאחר שנסתיים קטע הקריינות מומלץ לנסות ולנגוע באזורים מיוחדים במסך. בדומה לסדרת לומדות באנגלית שיצאה בזמנו ל-MAC (סבתא ואני), הדמויות והעצמים ניתנים להפעלה. דמות אשה מבוגרת, מתחילה פתאום לפזז לצלילי מוסיקת רוק, איש שבנה מטוס בחול מנסה ללא הצלחה להמריא אותו, הילדה מהתמונה ניגשת להתבונן באיתמר, זוג האריות מהסיפור הקודם עדיין מחפש את הגור שלהם והחתול של איתמר מפתיע בכל פעם מחדש. גם אם לא תפעילו בצורה יוזמה את הדמויות, אך תמתינו מספיק זמן מבלי

לנגוע בעכבר, המחשב יפעיל אותם בצורה אקראית.

לחיצה על מספר אזורים בסיפור מובילה לפעילויות שונות - חיבור קווים על פי סדר עולה של מספרים לקבלת ציור שהופך מייד לאנימציה, התאמת צל נכון לדמות השד, מציאת זוגות נעליים תוך כדי שימוש בזיכרון, תרגול כיוונים על ידי כיוון איתמר לגן בבוקר, צביעת איורי מפלצות משעשעות ועוד.

אם לא מבינים בדיוק איך ומה לעשות לוחצים על סימן הטלפון לקבלת הסבר מתאים. בחלק מהמשחקים ניתן אפילו להדפיס את "יצירת האמנות" במדפסת, ורצוי שהיא תהיה צבעונית.

התוכנה יוצרת אווירה כיף שמאפילה על נושא שאולי מפחיד ילדים רבים, וכך, במקום להרחיק את הפחדים, ניתן לראות שגם ילדים אחרים חולמים חלומות דומים ושהשד אינו גורא כל כך.

בנוסף מיוחד ניתן על גבי התקליטור - 12 שירים שנכתבו במיוחד לסיפור מצורפים בחינם, כמו גם קריינות מלאה של הסיפור.

דרישות המערכת צנועות יחסית והן מחייבות מחשב 386 בלבד.

לסיכום, אוסיף ואומר, שזהו מוצר המולטימדיה הישראלי הטוב ביותר שראיתי בתקופה האחרונה, כן ירבו.

מאת: אורן רביב

בית תוכנה הרוצה לשווק מוצר בשוק הצפוף כל כך של לומדות ומשחקי ילדים, חייב ליצור מוצר ייחודי ושונה מהמוצרים הקיימים, שיגרום להורה הקונה לבחור דווקא בו. במקרה שלפנינו, חברת ORIENT VISION בחרה בגרפיקה תלת ממדית איכותית כמוקד המשיכה העיקרי של רובוקיד.

בחדר קטן עם שולחן עץ דקורטיבי ועציץ קטן וירוק התכנסו יוצרי המשחק וחשבו לעצמם: "מה יכול להיות יותר מוזר מתות שדה שמקבל לפתע חיים, מתחיל לשיר ולרקוד ועוד מעז לעשות זאת לא בעונתו? הרי זה ברור: רובוט סניילי בצבע חום ללא פה, אף או אוזניים!"

על השחקן לעזור לרובי במגוון משימות מרתקות וחינוכיות, כדי שרובי יוכל לתקן את החללית שלו ולהמשיך בטיולו ברחבי הגלקסיה. קודם כל ניגשים לתיקון החללית. החללית של רובי לא נחשבת למתקדמת במיוחד היות והמנוע שלה בנוי מריבועים



לומדות PC

בתוך עיגולים. אולם פשטות גאונית זו מאפשרת לרובי לקנות כמה ריבועים ועיגולים בחנות הכל-בו המקומי, ופשוט להתקין אותם במקומות המתאימים במנוע החללית שלו. כמובן שההתקנה נשענת על השחקן שבהזדמנות זו לומד משהו על צורות, גדלים ופרופורציות. הסיפור הולך ונבנה ממשימות נוספות

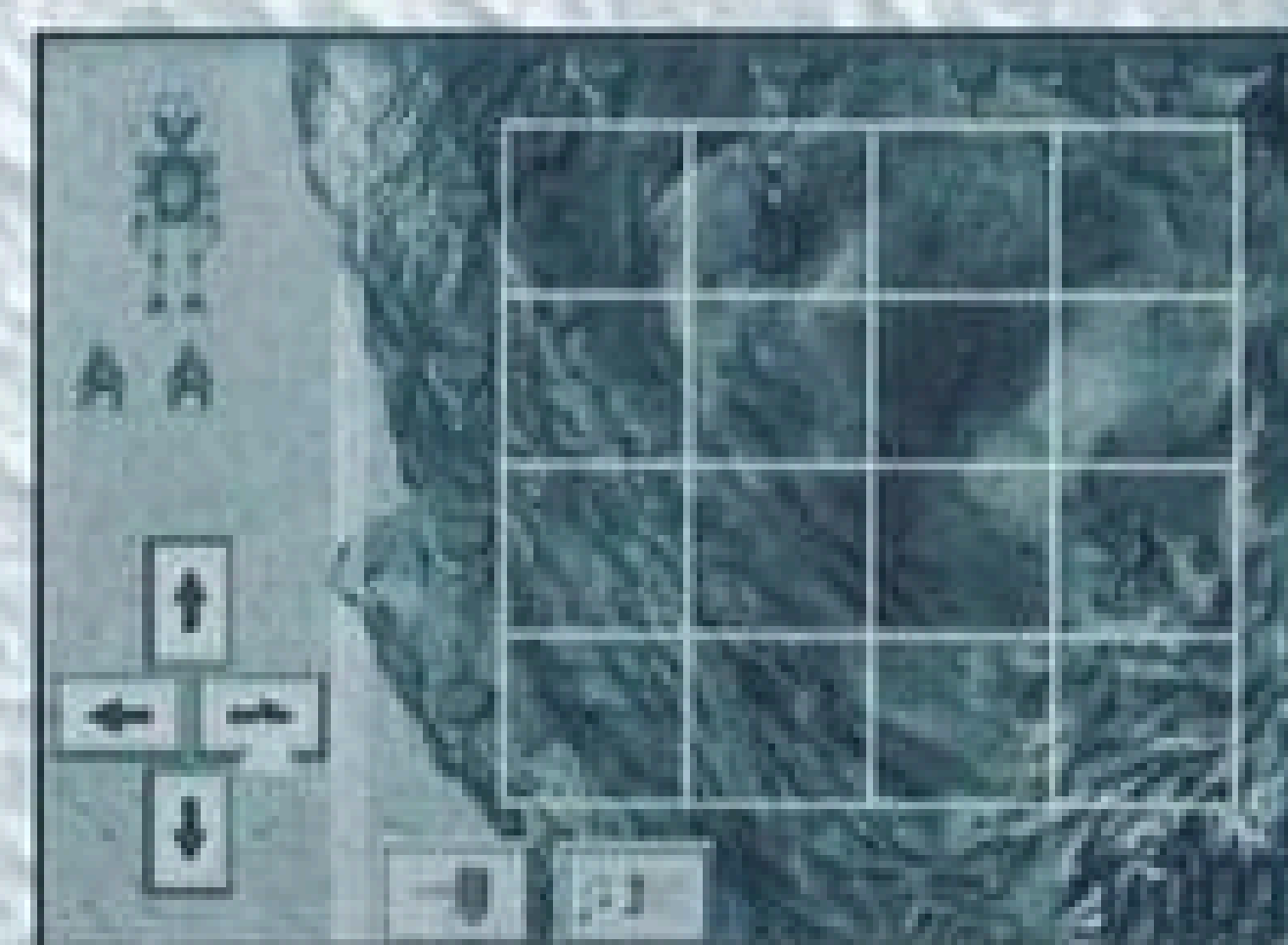
רובוקיד

עדות תות לניצחון?

הנובעות מתקלות ופרטים ששכח רובי, כמו קופה שנינטשה באחד מהרי הגעש המקומיים (משימה המשיטה את השחקן לכיוון אחד האיים, המפתחת כושר הכרת כיוונים וחשיבה אנליטית), קוד הדרוש על מנת להפעיל את החללית המפוצצת על ידי השחקן וכו'.

רובוקיד מנצח את קסם התות בהליכה. הגרפיקה היפה במשחק היא החלק החזק בו וביחד עם הפעילויות המהנות (שגם יותר מקוריות מקסם התות), הוא מצליח להוריד את התות מהמקום הראשון ולטפס אליו בזכות עצמו.

דרישות המערכת אינן תובעניות מדי ודורשות מעבד 486DX ומעלה, זיכרון 8MB, כרטיס מסך SVGA וכונן קשיח עם לפחות 1MB פנוי. 8 בסולם הלומדה.



כך הגיח לעולמנו עתיר הלומדות רובוקיד, הראשון מבין 3 לומדות חווייתיות המיועדות לגיל הרך. גיבור הסיפור הוא רובי, רובוט המתגורר בכוכב לכת דמיוני הנקרא - "כוכב הרובוטים המאושרים".

רובי שמוגדר כ"משעשע ומעט מגושם" יוצא לטיול בחלל, אך אינה שור ושבדו החללית התקלקלה ורובי מוצא את עצמו אבוד על כוכב לכת עויין. ועם כל הציניות, אני מוכרח לציין שהבעת פניו של רובי המגלה שככל הנראה הנוף הכי יפה שיראה עד היחלדו הוא הר געש מכוער, בהחלט נוגעת ללב ומעוררת זדהדות.

אך אל דאגה, כאן בא לעזרת הרובוט האומלל, הילד החכם, שמחה ודיצה שוב ניבטות מפניו של רובי, כיאה לתושב גאה של כוכב המאושרים.



DEEP SPACE 9

אבל איפה האנטרפרייז?

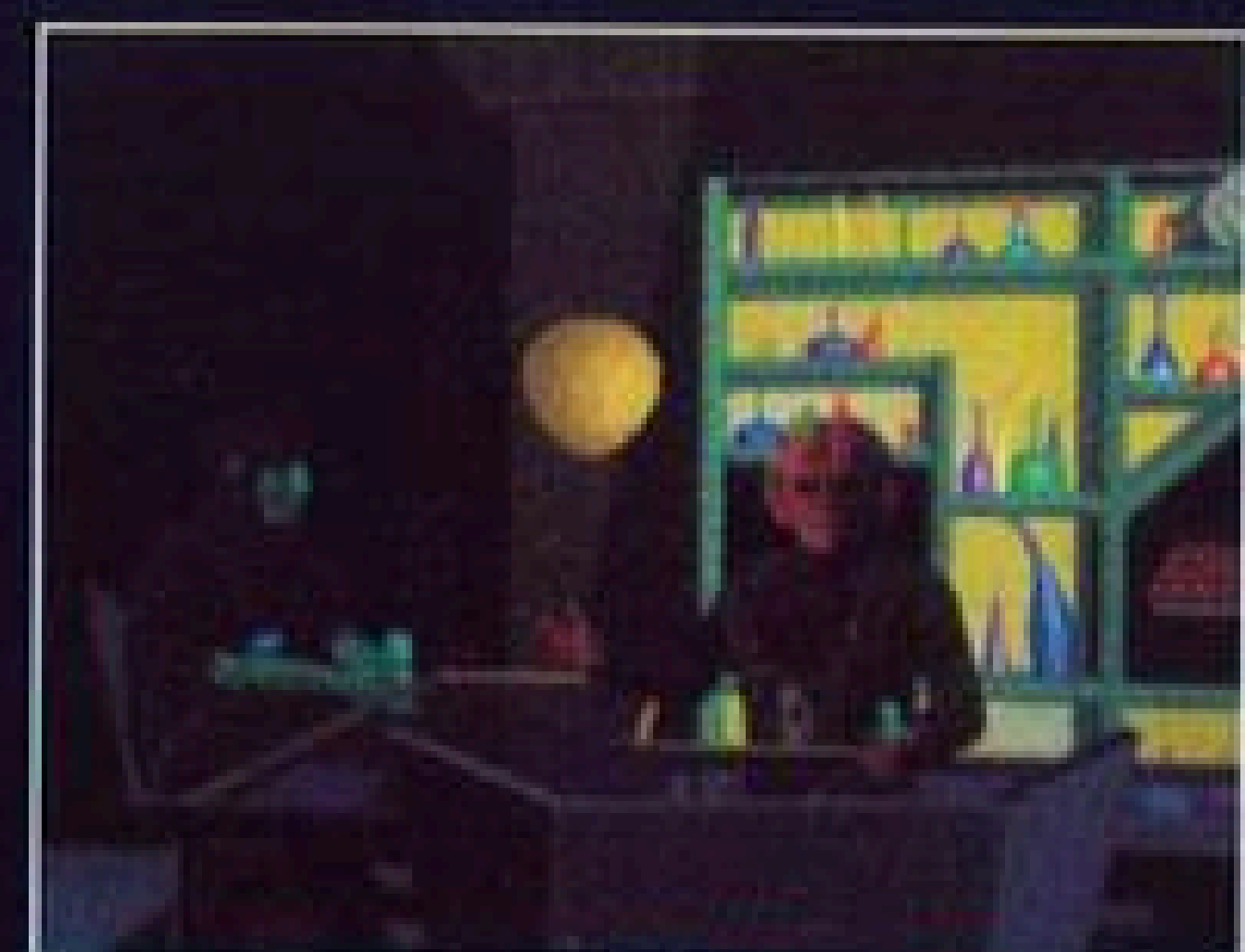
לשחק כמה אנשים, וכל אחד מהם היה רואה ומשחק דברים אחרים בכל סיטואציה. כמו כן, כל אחד מהם יכול היה לבצע מספר רב של פעולות שונות על כל אובייקט נתון. כאן, המבט של BENNECK הוא אישי והרבגוניות מתבססת אך ורק על הדיאלוגים. לדבר עם ה-COMPUTER (פעולה הגילה לחלוטין עבור אנשי DEEP SPACE 9) ניתן, אך לא בכל עת. חבל - כאן מורגש הבדל ממשי בין משחק המחשב לעלילת הסדרה. כמו כן, קרבות

בתחנה וכל הינופיים המוכרים ממסך הטלוויזיה יופיעו על גבי צג המחשב. המשחק מכיל בתוכו קטעי "אקשן" בהם אתה יורה בפוטונים ופייזרים של התחנה, ואף בסיפוני ה-HOLODECK - הלא הוא רציף ההולוגרמות המפורסם. בכל דיאלוג אתה יכול לבחור את דבריך מתוך רשימה אפשרית (כמו בכל QUEST המכבד את עצמו) אך בניגוד להרבה משחקים, אין כאן רשימת נושאים לתחקיר כי אם גישות שונות למצבים מוצלחת.

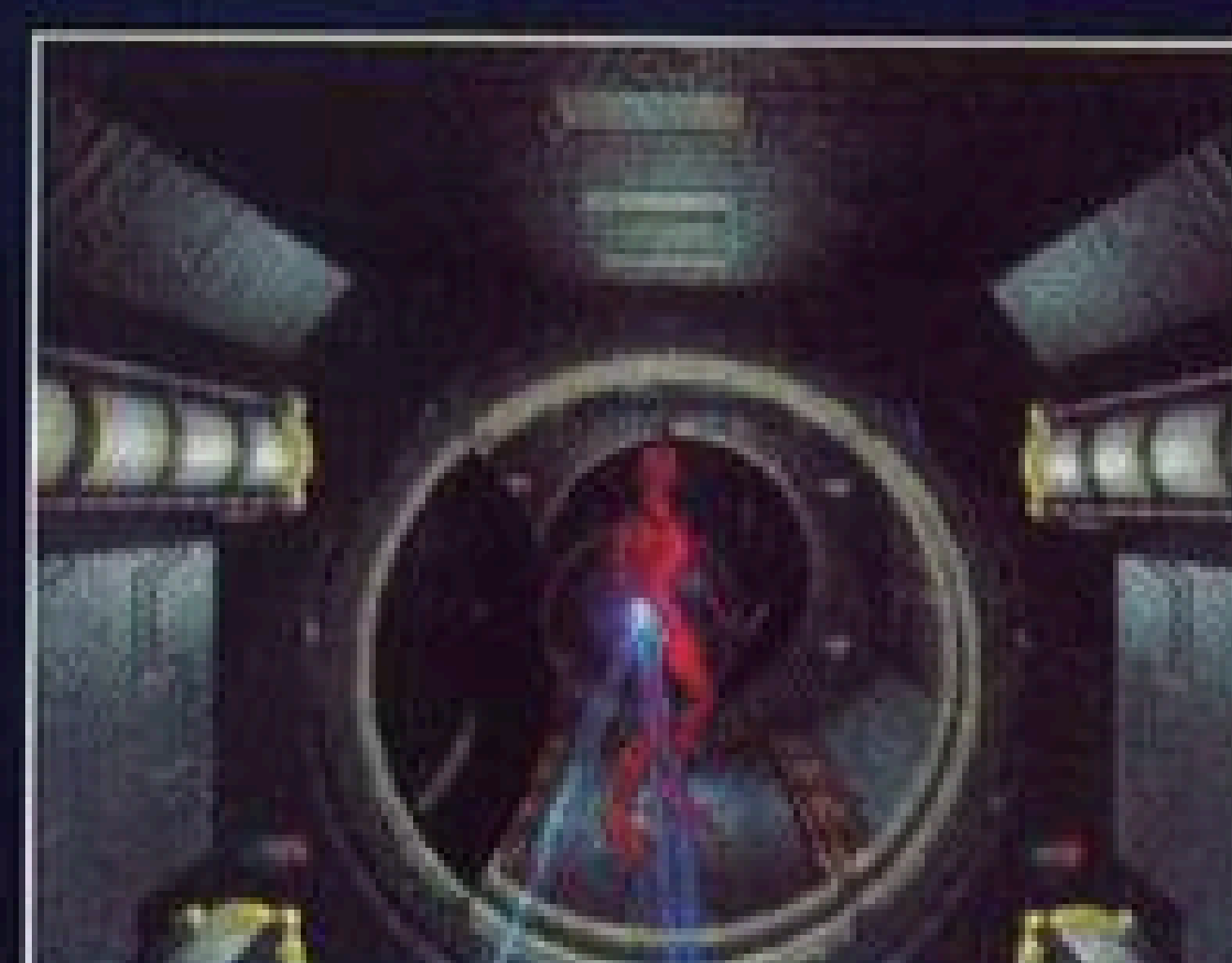
מאת: בן כספי
המשחק A FINAL UNITY שהיה מבוסס על הסדרה STAR TREK: THE NEXT GENERATION היה משחק הרפתקה מצוין. כמותו, גם HARBINGER, המבוסס על סדרת הבת של STAR TREK, הלא היא - DEEP SPACE 9, מצליח לשמור על קסם הסדרה במסגרת QUEST-ית מוצלחת.

אין צורך להציג את DEEP SPACE 9, אותה סדרה על תחנת החלל הקרדסית המשמשת מוקד מסחר ודיפלומטיה. אתה הדיפלומט BENNECK המגיע לתחנה כדי לעזור לשגריר KARIG במרי"ם עם גזע ה-SCYTHIANS. עם בואך אתה מותקף וכמעט מחוסל על רציפי DEEP SPACE 9 על ידי חלליות רובוטיות מוזרות. התעלומה גוברת כשמתברר כי עקב סערת חלל הרסנית פונו כמעט כל יושבי התחנה, כך שמספר ה-SCYTHIANS המגיעים גדול יותר ממספר האנשים שעל התחנה עצמה. המפקד CISCO, השגריר KARIG, קצין הביטחון ODO ושאר החברה, כולם מופיעים כאן. לצערנו השתתפותם היא קולית בלבד, ודמותם מובאת בגרפיקת פוליגונים תלת ממדית, הקולעת למטרה עם סייגים קטנים.

למעשה כל משחק המשחק הוא ממבט הדמות שלך (1st PERSON PERSPECTIVE). אתה רשאי לטייל



פנים אל פנים לא מתאפשרים כאן כלל ופרט שגרתי ב-QUEST-ים, אם כי הדבר גורע מאווירת ה-STAR TREK שדווקא הייתה מוצלחת בעיקר עם הוספת קרבות החלל. למרות שהמשחק לא משתמש בטכנולוגיית וידאו הגרפיקה ברמה מצוינת. כמו כן, הדיבוב והדיאלוגים המסופים הם יתרון שלא נראה בכל משחק. לסיכום, לחובבי DS9 ולחובבי QUEST-ים יש מה לחפש כאן.



שונים. לדוגמה, לאחר התקפת רובוטים על התחנה אתה נשאל על ידי המפקד CISCO אם ההתקפה הייתה מבולבלת, מאורגנת או מתוכננת בכוונה להפסד. עליך להשיב על פי מצפונך והתשובה תשפיע על המשך העלילה. העלילה שנוצרת היא רבגונית, מעניינת ומאפשרת לשחק בהרפתקה יותר מפעם אחת. החיסרון הגדול של DEEP SPACE 9 הוא ההגבלה בפעולות שניתן לבצע בכל מקום. ב-A FINAL UNITY היית יכול

BAD MOJO

האוק שהיה פעם איש



מוכרות, קטעי עיתונות וכו', שיגרו במוחך קטעי פלאשבק השופכים אור על העלילה המוזרה של המשחק. BAD MOJO מכיל אתגרים שונים, ויתרונם הגדול על משחקי קוסט אחרים הוא העובדה כי אינך נעצר בקטעי חידה. כאן, קטעי המחשבה וההיגיון הם חלק אינטגרלי מהמשחק וגם אם אתה מתקשה לפתור אותם, תמיד יש מספיק מה לחקור, כך שזרימת המשחק לא נפסקת.



מאת: דוד זילברשטיין
BAD MOJO ("סימן מבשר-רעות") הוא ההוכחה הניצחת שסביב כל דבר אפשר לבנות משחק מחשב ויתרה מזאת, כמעט סביב כל דבר אפשר לבנות משחק מחשב מוצלח.

במשחק הזה הפכת לג'וק (תיקן בעברית תקנית), האויב הכי גדול שלך, הוא ספריי K-500. יעדך, הוא לחזור ולהיות בן אדם. נשמע קלוש? ממש לא. זהו ביצוע מרהיב ומלא הפתעות למשחק Windows מדור חדש.

משתמש בגרפיקת 256 צבעים מרהיבה וציורים חדים של המסכים בהם אתה מסייר. המשחק כמעט תמיד נתון במבט-על - אתה רואה את גב הג'וק - גם אם הג'וק מטפס על קיר או מתקדם במהופך.

המשחק אינו קוסט אבל הוא גם לא ממש שייך לקטגוריה של משחקי אקשן. זהו משחק מחשבה, אבל יותר מלחשוב צריך כל הזמן לטייל, לחשוף, לחקור ולהבין את הסביבה. אין חפצים לנשיאה ואין דיאלוגים עם ג'וקים אחרים ולמרות שהיו כאלו שיתנו לך עצות מדי פעם, אין יריות ואין מכות. התנועה מתבצעת עם לוח המקשים (מפתיע למשחק Windows) המעמיד לרשותנו מקשי תנועה (אחורה, קדימה, ימינה ושמאלה).

אתה מטייל לך ברחבי הבית הרה הסכנות (ועכברים, חתולים ומגוון מלכודות ג'וקים שמוטב לא לשמוע עליהן), ומנסה לבצע פעולות שונות כדי להתקדם. כדי לעבור למשל דרך מעבר מסוים, עליך להפסיק את פעולתו של שואב אבק אימתני תוך רחיצת הכבל החשמלי שלו לדלי מים שיגרום לקצר.

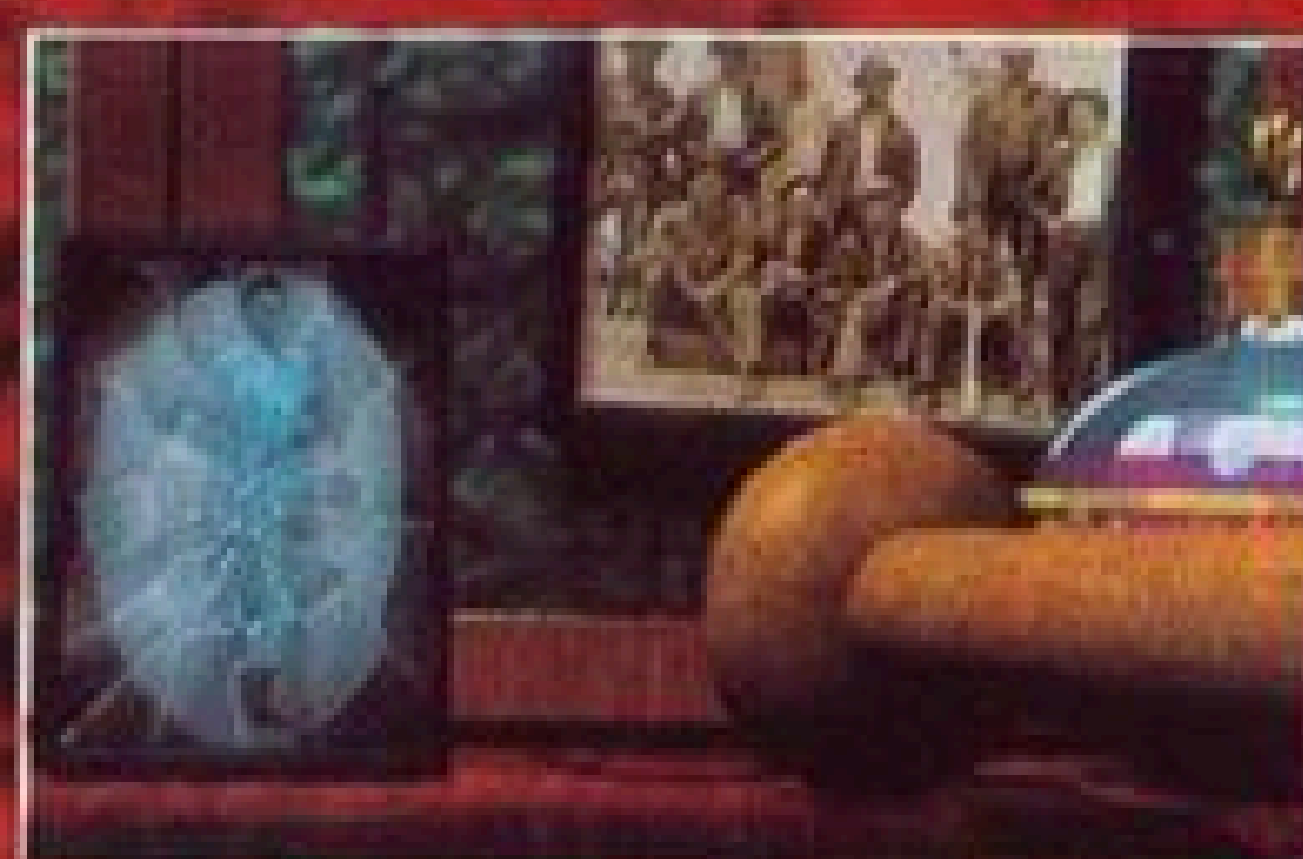
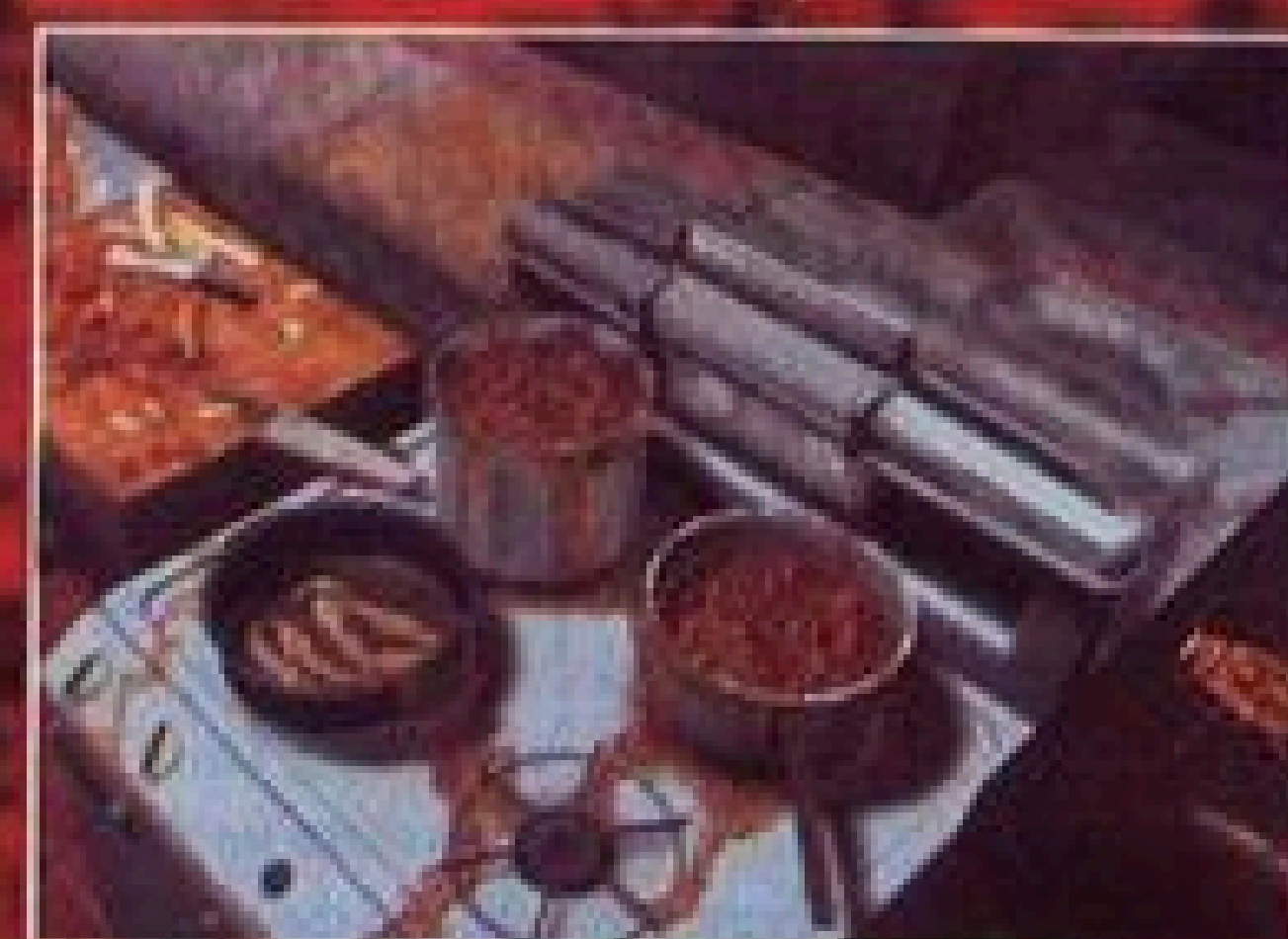
ג'וק בראש

מעבר למכשולים העומדים בדרכך, תגלה כל מיני דברים (תמונה, קופסת

הג'וק שידע יותר מדוי
הסיפור ב-BAD MOJO לא ברור. אתה בחור צעיר הנר בדירה שכורה ועלובה בבית מרקיב ומעלה צחנה. פתח הווידאו הבינוני מראה באופן מבלבל אותך או את אביך ופיסות מידע לגבי סכום כסף נכבד... הכל די מטושטש ולא מובן, אך מובטח שהעניינים יתבהרו בהמשך המשחק. כל הפלאשבקים נפסקים כשבעל הבית השמנמן מגיע לדרוש את שכר הדירה שלו. אתה משלם לו, חוזר לשקוע בנוסטלגיה ופותח תליון שהיה שייך לאמך המנוחה - בצדו האחד תמונתה ובצדו השני - הפלא ופלא, ריקוע בחושת של ג'וק. תארו לעצמכם כמה גדלה מידת הפליאה, כשלפתע ברקים ורעמים מכים בך, כולך מחושמל ואתה הופך לג'וק.

העולם על פי חרף

BAD MOJO הוא משחק ל-Windows. פעם משחקי Windows היו רק טטריסים, משחקי זיכרון ומשחקי קואורדינציה - עכבר. היום מגוון המשחקים התוספים במערכת Windows ואף מבוססים עליה התרחבו, ומכיל בתוכו משחקים מכל הסוגים ובכל הרמות. BAD MOJO





פעולות בגידה, היא מציגת בפניך את כל האנשים שהיו בעמדה אפשרית לבצע את הבגידה. וכך, לאחר כמה מקרי בגידה, תוכל לערוך הצלבות ולצמצם במידה ניכרת את מספר החשודים שלך. קיימות עוד תוכנות רבות ביניהן מעבדה גרפית לזיהוי תמונות, מערכות לזיהוי נשקים מיוחדים, תוכנת פיצוח קודים ועוד.

תקשורת

בין חברי הקבוצה שלך, מתכתבים הסוכנים אחד עם השני בעזרת דואר אלקטרוני מכל הסוגים - וידאו, אודיו וטקסט כתוב. בין השאר, גם אתה שולח



הודעות לכל הקבוצה בכל פעם שתעלה על פרט חדש. במידה ותגיע למסקנה מוטעית, כעבור זמן מה, תישלח אליך הודעה המציגת כי טעית או שמסקנתך הובילה את החקירה למבוי סתום. כך שלמעשה לא ניתן ממש להיכשל במשחק אלא רק להתעכב בו מאוד. כשאתה פוגש אנשים פנים אל פנים, מנסה המשחק משתנה לשיחת וידאו, וכמו בכל QUEST טוב ניצבות בפניך כמה אפשרויות של דברי שיח ומענה לבן-שיחך.

כתבה זו מעולם לא התרחשה

המשחק מכיל קטעי "אקשן" ספורים, בהם אתה נמצא במצב DOOM טיפוסי (בגרפיקת וידאו כמובן), ומחסל את אויביו. כשאתה נע לארצות אחרות, הריגול בשטח מתקדם ממש כמו QUEST. על ידי הסקת מסקנות ושימוש בחפצים. המשחק כל כולו מוצג בווידאו וצילומים והוא למעשה מעין פרויקט חד פעמי מאוד מוצלח, שיכול להפיק הנאה לזמן רב מאוד. מוקדש לכל מי שחלם פעם להיות גיימס בוגד ואבל שון קונרי, לא רוג'ר מור.

לתוכנת הקלסטרונים הבינלאומית, להרכיב את קלסטרוננו של החשוד שלך, ולגלות מיהו. כשתצליח בכך, תוכל להיכנס לדפי מידע של סוכנויות ביון ולוחמה בפשע, ולקרוא את התיקים שברשותם על אותו חשוד. וכך למעשה מצורפת לך תוכנה לכל פעולת בילוש שתבצע. 2 מהתוכנות שכוללות במיוחד הן "בירוק פעילות חריגה" וה-"ECLIPSE". בראשונה תשתמש כדי להסיק מי גנב נשק סודי ממעבדה מחקר צבאית. התוכנה רישמת בפניך את כל הפעילות החריגה של עובדי המעבדה - שיחות טלפוניות, כניסות ויציאות בשעות חריגות, שימוש במעלית וכו'. כסוכן CIA אתה יכול ורשאי לחדור לתחום הפרט של כל אחד מהעובדים האלו, ובהאזנה לשיחותיהם תגלה בין השאר מי מהם נאמן לאשתו, מי מהם מהמר כפייתי ומי מהם אב לבן הלוקה בסרטן סופני. כמו כן, יהיה עליך לקרוא בעיון רב את התיקים האישיים של כל עובד, המכילים פרטים אישיים עד אינטימיים כמו תיעוד של פגישות עם פסיכולוג, למשל.

את ההאזנות תבצע בעזרת מעבדה לזיהוי קולי המאפשרת לך לזהות ולבודד כל קול בשיחה ואף לאתר את



מקומה. את התוכנה השנייה, ECLIPSE, ניתן לך קולבי כדי שתצליח לגלות מיהו הבוגד בקרב ה-CIA. התוכנה היא למעשה תרשים זרימה של כל הארגון לפי סדר חשיבות. כשאתה מזין לתוכה מידע אודות

מרגל, חשוב לציין כי אי אפשר ממש לטעות במשחק, אלא רק ללמוד מהטעויות שלך (ובכל פעם שתטעה) ולנסות להתגבר על האתגר שמולך מחדש. רוב הכלים במשחק הם ממוחשבים ומופעלים מהמחשב שבמשרדך. למעשה המשחק פורס בפנינו מגוון של תוכנות, שלכל אחת מהן שימוש אחר בסיטואציה אחרת.

לעיניך בלבד

אתה הוא המפקח ת'ורן, סוכן בכיר ב-CIA. במהלך סדרת מבחנים לתפקיד איש שטח במשימה חשובה, נרצח מפקח המשימה ואתה תופס את מקומו. אתה עובד עם צוות של אנשים, כשעל כל אחד מהם מוטלות משימות אחרות בכל עת. לדוגמה: בעוד אתה מנסה לברר מהו כלי הרצח, אחד מאנשי הצוות מאתר את מיקומו של הרוצח, בעוד אחרת מפענחת סדרת שדרים מקודדים וכו'. כאיש CIA אתה נמצא לעתים במצב בו אתה יכול "להגמיש" את החוק ואף לעבור עליו. בחקירות חשודים תוכל להשתמש באמצעי חקירה לא קונבנציונאליים (עינויים) והחלטה זו היא לשיקולך, ויליאם קולבי עצמו משתתף במשחק, כיועצך לענייני פנים כשמתברר שיש בוגד בתוך ה-CIA. אם תתקין את המשחק בגרסת ה-Windows 95 (אופציונלי) תוכל להתקין בו עוד חלק הנקרא: SPYCRAFT ON-LINE. מנשק זה מאפשר לך להתחבר לאינטרנט ובאמת! כמובן, רק אם המחשב שלך מכיל מודם ואתה מגוי באחת מספקות שירות האינטרנט בארץ. תוך כדי המשחק, להיכנס לעמוד הבית של SPYCRAFT בו תוכל לשוחח עם שחקנים אחרים, ללמוד עובדות מעניינות על עסקי הביון ולהתחבר באמצעות ה-LINKS לכל ארגוני הביון הגדולים בעולם. בנוסף, מבטיחים יוצרי המשחק, קיימת אפשרות לשוחח ב-CHAT עם אנשי ביון ותיקים שיענו על שאלותיכם ויספקו את סקרנותכם.

מלחמה מעבר לצג

כאמור, כמעט את כל פעולות הריגול והבילוש שלך אתה מבצע ממחשב ה-CIA שבמשרדו של THORN. בין התוכנות העומדות לרשותך נמצאת K.A.T. (KENNEDY ASSASSINATION TOOLS), תוכנה המשלבת צילום מתועד של זירת רצח יחד עם מודל תלת ממדי של המקום, המאפשרת לך לבדוק פגיעות כדורים בשטח, חיבורם והסקת אזור הירי, ועל ידי כך למצוא את הצלף הרוצח. לאחר שמצאת את הצלף, עליך להיכנס

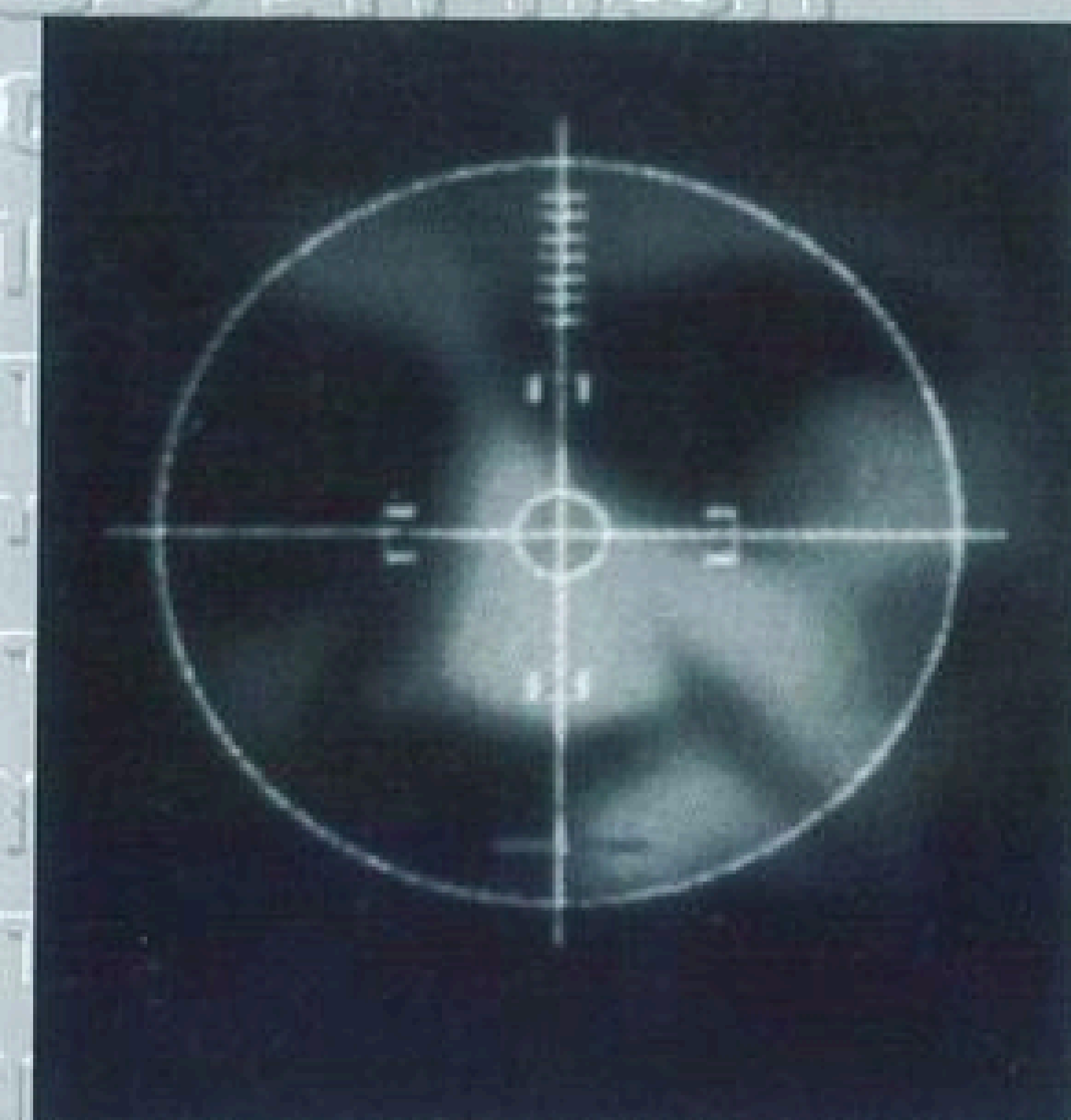
SPYCRAFT

השורות

עשירות

להרוג

אתכם



והמלחמה הקרה, שהייתה מהו אם לא משחק אחד אשר תוצאותיו הן קריטיות. את המשחק יצרו כפי שהזכרתי, ויליאם קולבי, ראש ה-CIA לשעבר ומנגד אולג קליוגין, קצין בכיר לשעבר בשירות ה-KGB. יחדיו הם בנו משחק, שכל כולו ריגול וביון, והוא מיועד לקהל יעד מבוגר (או לפחות מבוגר דיו להבין תככים פוליטיים ודיפלומטיים, ואלו בעצם תמיד מנוהלים על ידי ילדים מגודלים...). המשחק לוקח אותך דרך כלים שונים המשמשים אנשי CIA בפיענוח תעלומות ובחקירות שונות. המשחק לא ממש חושף סודות של אי אלו מהארגונים הנזכרים בו, אלא מביא בפניך כלים ושיטות המייצגים את אלו האמיתיים אשר בשימוש ארגוני הביון. המשחק הוא בעצם מעין התנסות חווייתית בעולם הביון - יום בחייו של

האמנטי לבסוף? כששמעתי שראש ה-CIA לשעבר וקצין KGB בכיר בדימוס, שיתפו פעולה ליצירת משחק מחשב - אז ידעתי שזה תם. אז הבנתי שאנשים מהסוג שלי, שתמיד בטוחים שאיזה לוויין מצלם אותם כשהם עובדים באור צהוב, או שארגון ביון זה או אחר מצוטט לשיחות הסלפון שלהם כשהם מספרים לחבר על דוח חנייה מלפני שש שנים שעדיין לא שולם, אנשים כמונו, מעתה ואילך יצטרכו לתלות את הפרנאודיות שלהם בתירוץ אחר. גו טוב, לפחות המשחק מוצלח.

המשחק הגדול

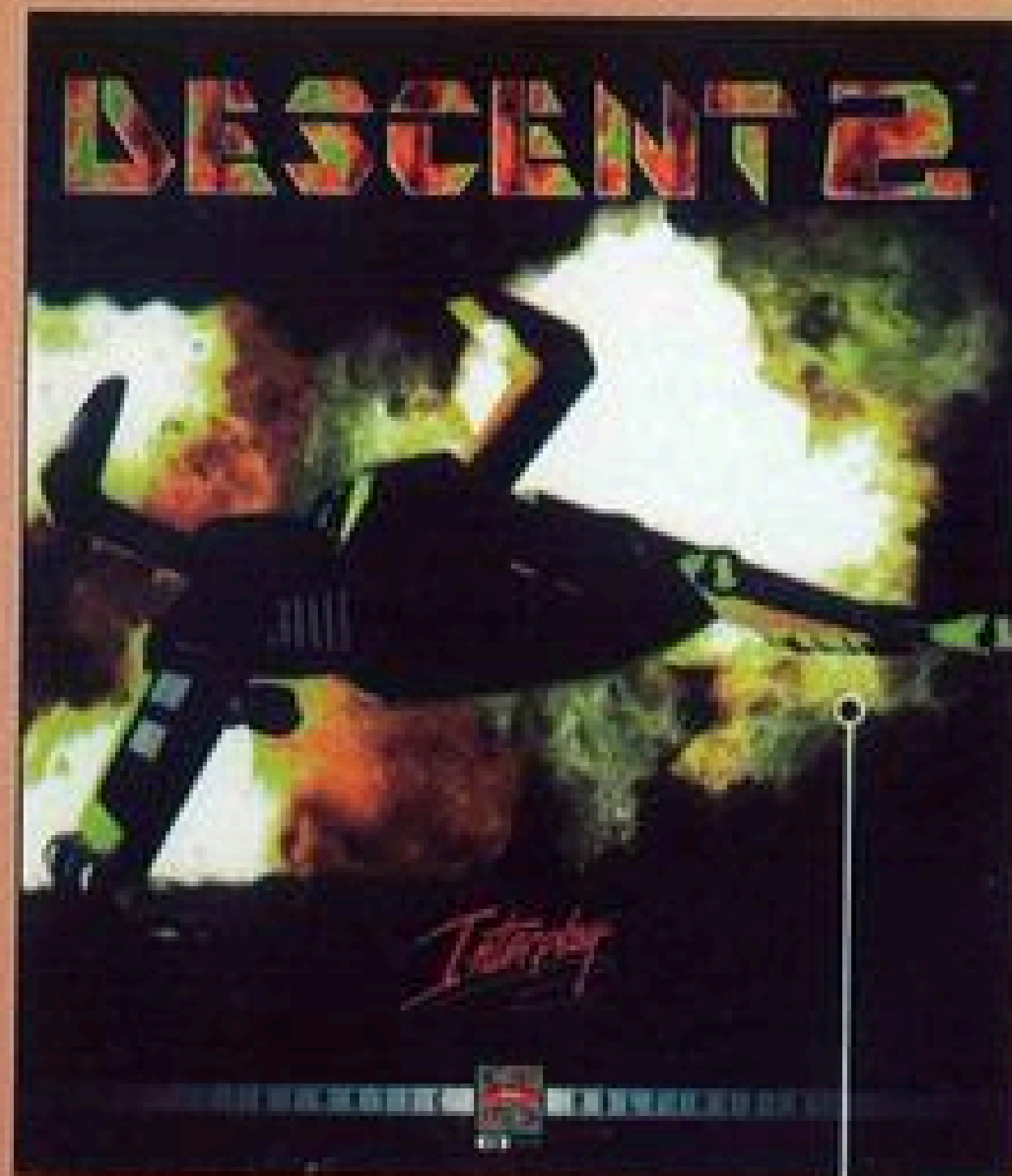
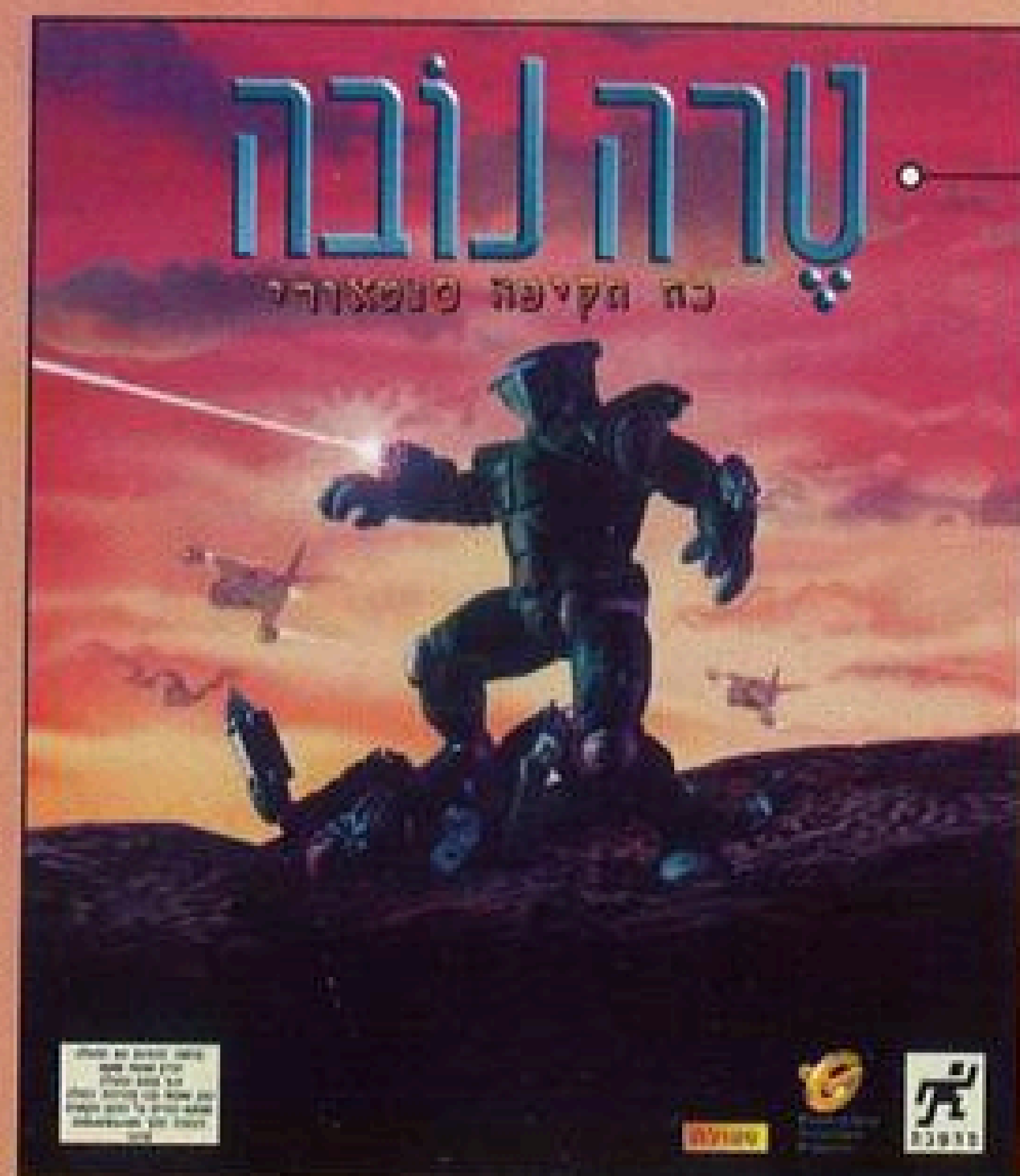
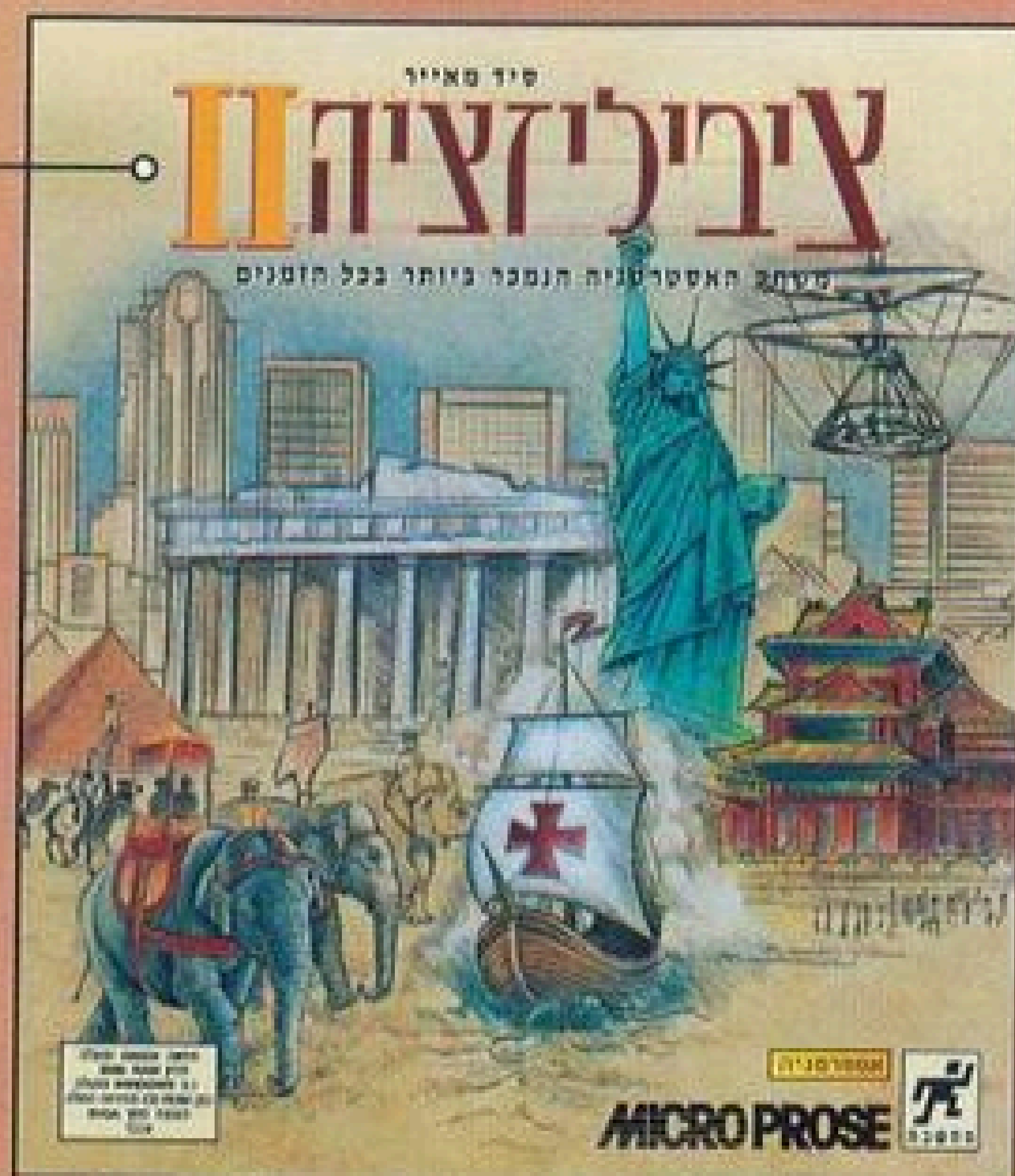
SPYCRAFT: THE GREAT GAME הוא שמו המלא של המשחק ויש כאן תחכום: THE GREAT GAME, המשחק הגדול, הוא הכינוי לכל עסק הביון

מאת: דוד זילברשטיין
ACTIVISION מביאה לנו את משחק הריגול המוצלח והריאליסטי ביותר שהיה קיים אי פעם. אם ביון, מזימות בינלאומיות והמלחמה הקרה מעניינים אתכם, אתם לקוחות פוטנציאליים ל-SPYCRAFT.

השמד לאחר הקריאה

אני לא האמנתי גם כשהיה כתוב בכל העיתונים לא האמנתי. סירבתי להאמין לשמועה שהמלחמה הקרה נגמרה. ידעתי שמוכרים לעיתונות כל מיני שמועות כזב. גם כשנפלה החומה לא השתכנעתי. פירוק תוכנית "מלחמת הכוכבים" זהו רק פתיון שיגרם לנו לחשוב שהכל כשורה. אתם יודעים מתי

חדש מבית מחשבת



ציביליזציה 2

משחק האסטרטגיה הטוב ביותר בכל הזמנים.

PC GAMER - 96%

הציון הנבוה ביותר בו זכה משחק "אפילו לאחר ארבע שנים לא התקרבו שום משחק אסטרטגיה ל"ציביליזציה" ועכשיו הוא טוב כפליים."

GAME MASTER - 95%

"אל תתחיל לשחק בו אם יש לך משהו חשוב לעשותו כמו לישון לאכול או כל דבר סיפשי דומה..."
"זהו ללא ספק אחד המשחקים המרתקים והמושלמים ביותר לשחקני אסטרטגיה."
"בכל זאת הזהירו סוב זה של מציאות מדומה ממכר בצורה מסוכנת."
"בסך הכל מדובר בעבודת גאונים... וזהו!"

PC HOME - 91%

PC ZONE - 90%

"עוד קלטיקה ללא גיל..."

טרה לובה

משחק פעולה המשלב משחק אסטרטגי, נרפיקה מדהימה ופעולה בלתי פוסקת.

PC REVIEW - 90%

"אחד המשחקים הטובים ביותר שנעשו עד היום... שילוב חכם ומסריף של DOOM Command and Conquer-I אך יותר טוב מכל אחד מהם!"

PC FORMAT - 90%

"טרה לובה יעצור את נשימתך."

PC GAMER - 91%

"טרה לובה קובע סטנדרט חדש במשחקי המחשב."

DESCENT 2

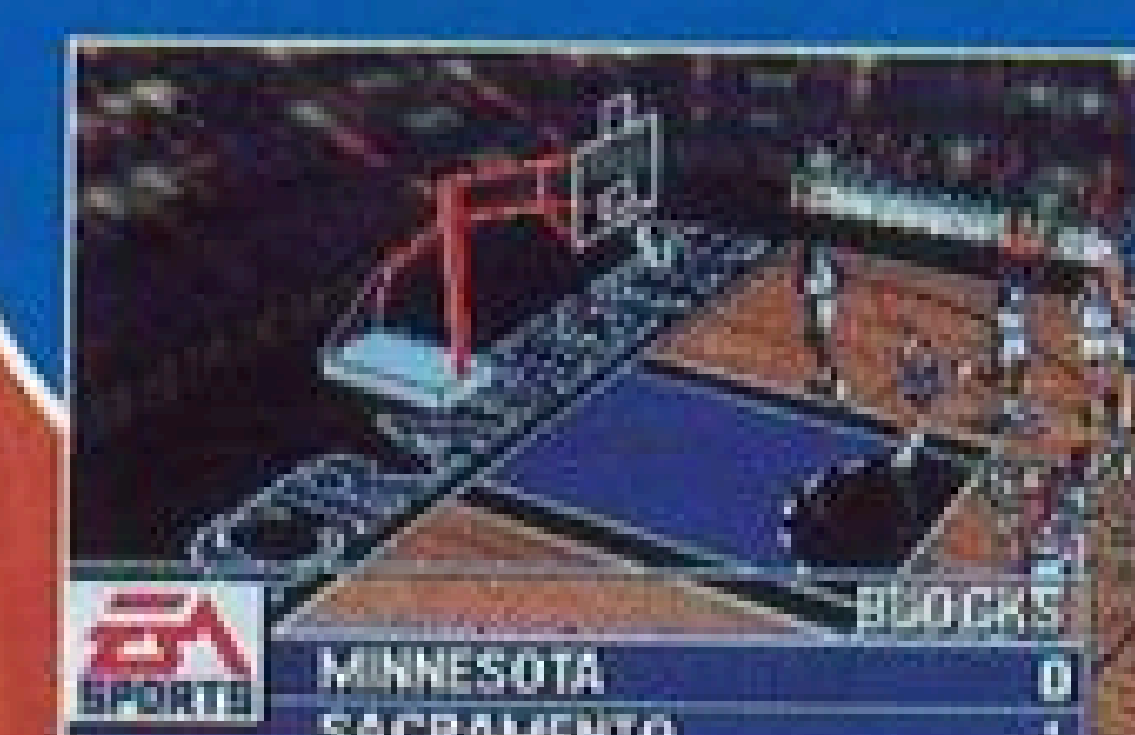
המשחק הכלתי ומנע להצלחה. טוס להרפתקה חלה סימית בנרפיקה SVGA הכוללת עשרות עולמות חדשים, יצורים מאיימים וכלי נשק מתוחכמים.

מחשבת-הרפתקה שאינה נגמרת

בית מחשבת, מרכז שיווק: רח' ארלוזורוב 28 הרצליה 46448
טל': 09-552402 פקס': 09-552413 מחלקת תמיכה: טל': 09-552417
להשיג בחנויות המחשבים וברשתות המוכרות ברחבי הארץ



NBA Live '96



מאת: אור פלג

לפני כשנה הוציאה מחלקת משחקי הספורט של חברת ELECTRONIC ARTS את משחק הכדורסל NBA Live '95, שמיד הפכו להצלחה גדולה והוכתרו כמשחקי הספורט הטובים ביותר בתחומם. וכמו לכל משחק מצליח, גם להם פיתחו משחקי המשך, וכעת NBA Live '96 מגיע ומאיים על מקומו של אחיו הבכור בפסגה.

לקנות...

כשמדברים על כדורסל, מדברים על NBA. כאן, גם משחקים ב-NBA. המשחק מכיל את אותם הדברים הטובים שהפכו את NBA Live '95 למשחק הכדורסל המצליח ביותר, בתוספת מגוון שיפורים בתחום המשחק עצמו הכוללים תרגילים ומהלכים חדשים, כמו גם שיפורים בתחום הנרפיקה והקול שביחד יוצרים משחק כדורסל מעולה.

המשחק מכיל את הקבוצות והשחקנים המעודכנים לפי הנתונים מעונת '94-'95, כך שתוכלו לשחק בכל אחת מ-29 הקבוצות של ה-NBA (כולל הקבוצות החדשות ואנקובר וטורונטו). 2 נבחרות הכוכבים (נבחרות ה-ALL-STAR) ואף תוכלו ליצור 4 קבוצות משלכם.

ניתן לראות במשחק זה מספר אלמנטים שבהם השתמשו במשחקי ספורט נוספים, אחד מהם הוא האצטדיון הווירטואלי (VIRTUAL STADIUM) שבנוסף ל-16 זוויות המצלמה השונות, מספק תמונה תלת ממדית. אלמנטים נוספים כמו השתקפות השחקנים על הרצפה וכדומה, מוסיפים אף הם ריאליסטיות.

בתחילת המשחק ניתן לבחור בסוג



המשחק -משחק ראווה, עונה או משחק גמר (PLAYOFF) ובסגנון המשחק - ARCADE (משחק בסגנון משחקי הווידאו) בו אין פציעות ועבירות המשפיעות על השחקנים מתעייפים, יש פציעות ועבירות, וצריך להחליף שחקנים ולשנות את מבנה הקבוצה בהתאם. מעבר לכך, ניתן לבחור בין 3 דמות משחק שונות של המחשב.

... או לא לקנות

עד כאן הכל נשמע טוב ויפה. משחק מעניין עם גרפיקה וקול מעולים, אפשרויות משחק רבות ומגוונות ועוד, אך בכל זאת, תגובות האנשים שנשאלים על המשחק מתחלקות לשתי קבוצות: חלקם טוענים כי זהו משחק הכדורסל הטוב ביותר שראה, ואילו החלק האחר טוען כי המשחק הוא האכזבה הגדולה ביותר של השנה. כיצד ייתכן שהתגובות לאותו המשחק כל כך מנוגדות? ובכן, התשובה פשוטה. לאותם אנשים שטענו כי המשחק פשוט נפלא, יש מחשב פנטיום עם 16MB זיכרון, לעומת הקבוצה השנייה של האנשים שהחזיקו ברשותם 486DX2 "ישן" עם 8MB זיכרון.

אם כן, לא מומלץ להפעיל את המשחק על מערכת כזו, משום שאז תיאלצו להפתית את הרזולוציה בצורה משמעותית, ולוותר על גורמים נוספים שיגבירו את מהירות המשחק אך יפגעו בהנאה שלכם ממנו. גם אם תפעילו את המשחק דרך Windows 95, אתם עלולים לגלות האטה משמעותית במשחק מאחר והוא מופעל דרך מצב ה-DOS בלבד, לכן, אם אתם קונים את המשחק כדאי שתצטיידו בפנטיום, כדי לזכות בהנאה מירבית.



סוגי הסימולציות או במשחקי המחשב בכלל. מלבד מצבי מלחמה ושלוש אתה יכול להימצא במצב של הפסקת אש לזמן מוגבל, במצב של ברית קבועה המאפשרת לנוע בחופשיות בכל השטחים של בעל בריתך ולהיפך, ולקיים בריתות אופרטיביות. השימוש בדיפלומטים ובמרגלים מגוון יותר, וכעת הם יכולו לשמש למטרות נוספות פרט להגנתיות.

מערכת המחקר וההתקדמות הטכנולוגית שופרה גם כן - הקשרים בין התחומים והתלות ביניהם ממוקדת יותר ונוספו תחומי מחקר ושלביו חדשים. תחומי התקדמות ציביליזציוניים רבים שהובילו קודם לכן למבוי סתום (כגון: קדרות, אבירות או פאודליות) מובילים כעת לדברים גדולים ומשופרים יותר.

מעבר לכך, שופרו מערכות הייצור, התנועה, שדות תעופה מחוץ לערים, שיטת המשחק של שחקני המחשב, פלאי העולם, הציביליזציה וההתמזגות בה. ותאמינו או לא נוספה רמת קושי חדשה, אלוהיות וגורל.

המשחק דורש Windows 3.1 או Windows 95, והוא על גבי CD-ROM בלבד. דרישות המינימום למערכת הן - 8Mb זיכרון פנימי, VGA צג ו-486DX2 כרטיס קול תואם Windows.

לפנינו משחק מאוזן ומשופר ביותר השואף לריאליסטיות מקסימלית. אוהבי סוג זה של משחקים ימצאו כאן מכרה בלתי נדלה של הנאה ואתגרים או בקיצור אוצר של ממש.



הגבולות בין אזור אחד למשנהו. אל סוגי פני הקרקע הוותיקים התווספו סוגים חדשים ושופרו השפעותיהם של אחרים. כעת סמן העיר על המפה משמש גם כאינדיקציה לגודלה והתפתחותה. אזורי הנהרות ממשיכים להיות אזורים בעלי משמעות גדולה לציביליזציות העתיקות ומשמשים כמקור מים, תחבורה, מסחר, כבונס להגנה על עיר קרובה וכדרכי מעבר נוחות לכוחות צבאיים (שליש ממהלך תזווה הגיל - כמו על דרכים סלולות).

היחידות

במשחק ההמשך הושבחו באופן ברור יותר היחידות והותאמו להתקדמות הטכנולוגית. סוגי היחידות חולקו לשלוש קבוצות עיקריות - הכוחות הבסיסיים, הכוחות המהירים (רכובים או ממונעים) והארטילריה הכבדה. בנוסף לכך, יצרו הדרגות ברורה יותר בכוחות הימיים והאוויריים, ונתניהן של כמה מהיחידות הישנות הותאמו למערכת החדשה.

יחידות חדשות ומחודשות הוספו אל המשחק (כמו יחידות הרריות, חוקרים ופרטיזנים) והן בעלות יכולת וציוד לעבור מהר על פני שטחים קשים - למעשה הן מתייחסות לכל סוג שטח כאל דרך סלולה. ישנם יותר כוחות המיועדים למשימות מיוחדות, בעלי השפעות שונות בקרב ובעלי כשרונות ייחודיים מחוצה לו. מערכת השיט לדוגמה השתפרה מאוד וסיכויי ההיעלמות של הטרידמיות (ספינות משוטים קדומות) ברורה, הגיונית יותר ומושפעת מגורמים רבים יותר. ולבסוף, גם יחידות שאינן לוחמניות זכו להתפתחות והשתפרות במקביל להתפתחות הטכנולוגית ויוכלו לעבוד כצוות ופעולה שתתבצע בידי שתי יחידות סכנאים תדרוש רק חצי מהזמן המקובל ליחידה אחת).

זמן ומציאות

במערכת ה-CIVILIZATION הקודמת גילינו לעתים שקבוצת חיילים עתיקה המבוצרת בתוך עיר הצליחה לגבור על ספינת מלחמה מתקדמת. אומנם, מתמטית הדבר אפשרי, אך מבחינה הגיונית אין זה

Civilization II

הציביליזציה מכה שנית

שילוב קטלני

החידוש במשחק היה השילוב בין הסימולציה ההתפתחותית (כמו במשחקי SIM), לבין מערכת אסטרטגית ודיפלומטית מורכבת ומסובכת. אחד מעמודי השדרה של המשחק היה מערכת מחקר שמחקרה את ההתפתחות הציביליזציונית/טכנולוגית של האנושות החל מהמצאת מערכת המושגים הראשונים, וכלים חקלאיים ראשונים, דרך המצאת הגלגל, הכתב, מערכת חוקים בסיסית ועד להמצאת הקיסור, גילוי האטום והכלים הטכנולוגיים המתקדמים של תקופתנו.

בעזרת ההתקדמות הטכנולוגית יכלו השחקנים לשפר את ערי האימפריה שלהם, לשכלל את הצבא ולהמשיך לצעוד לעבר היעד הטכנולוגי הבא. השחקן נדרש להקים ערים ולדאוג לכלכלתן - מבחינת אספקת מזון, שירותים, פיתוח החקלאות ואפשרויות הייצור בתוכן. כמו כן, נאלץ השחקן להקים צבא כדי להגן על ערי מפני תרבויות אחרות או לנסות ולכבוש תרבויות אלו, כמו גם לדאוג להפגות תקציבים למחקר כדי לא להישאר מאחור בעוד התרבויות האחרות רצות קדימה. בנוסף לאלה השחקן היה אמור להמשיך ולפתח את האימפריה, לדאוג לאיזון תקציבי כדי להימנע מפשיטת רגל ולשמור על תושבי האימפריה שמחים ומרוצים כדי שלא ימרדו וכו'.

במשחק יכולת לבחור אחת מבין כל הציביליזציות ששלטו בעולם בכל אחד מהעידנים, שעברו - הבבלים, המצרים, המונגולים, שבט הזולו, האצטקים ועד לאימפריות של העת החדשה כמו הצרפתים, הגרמנים, האנגלים, הסינים, הרוסים, האמריקנים וכו'. כשכל אחת מהן שונה בתפיסת העולם, בעוצמת הצבא ובנקודת המוצא הטכנולוגית. חלקן היו כוחניות מאוד כמו האימפריה המונגולית ואחרות נטו לכיוונים פילוסופיים יותר כמו הסינים.

אז מה חדש?

עם זאת CIVILIZATION ראו בחברת MICROPROSE שציבור השחקנים צמא למשחקים דומים. מאז יצאו לאור MASTER, COLONIZATION, CIVILIZATION II OF MAGIC, אך כולם רק חימומו את הקהל לקראת

המשחק החדש משופר מבחינת הטכנולוגיה, היחידות, הנשק, פלאי העולם, מערכת המסחר והמערכת הדיפלומטית. כמו במשחק המקורי, שולטים השחקנים באימפריה החל מהקמת הערים הראשונות ועד לעידן החלל. על ידי ניהול הצמיחה הכלכלית, קידום הטכנולוגיה, מדיניות דיפלומטית וחברתית וכוחות צבאיים, שואפים השחקנים להיות הראשונים להגיע לחלל או לכבוש את העולם.

יותר יפה

עם התבגרותו והתפתחותו של המשחק, שופרה גם הגרפיקה, נעשה שימוש ברזולוציה גבוהה וחלונות. המפה שונתה וכעת מופיעה מפה איומטרית, הריבועים המוכרים הוחלפו במעוינים כדי לתת תחושה של מבט מזווית. כדי להקל על השחקנים בהתמצאות וזיהוי פני הקרקע, קיימת אפשרות של פריסת רשת בצבע אחיד (Ctrl-G), שתדגיש את

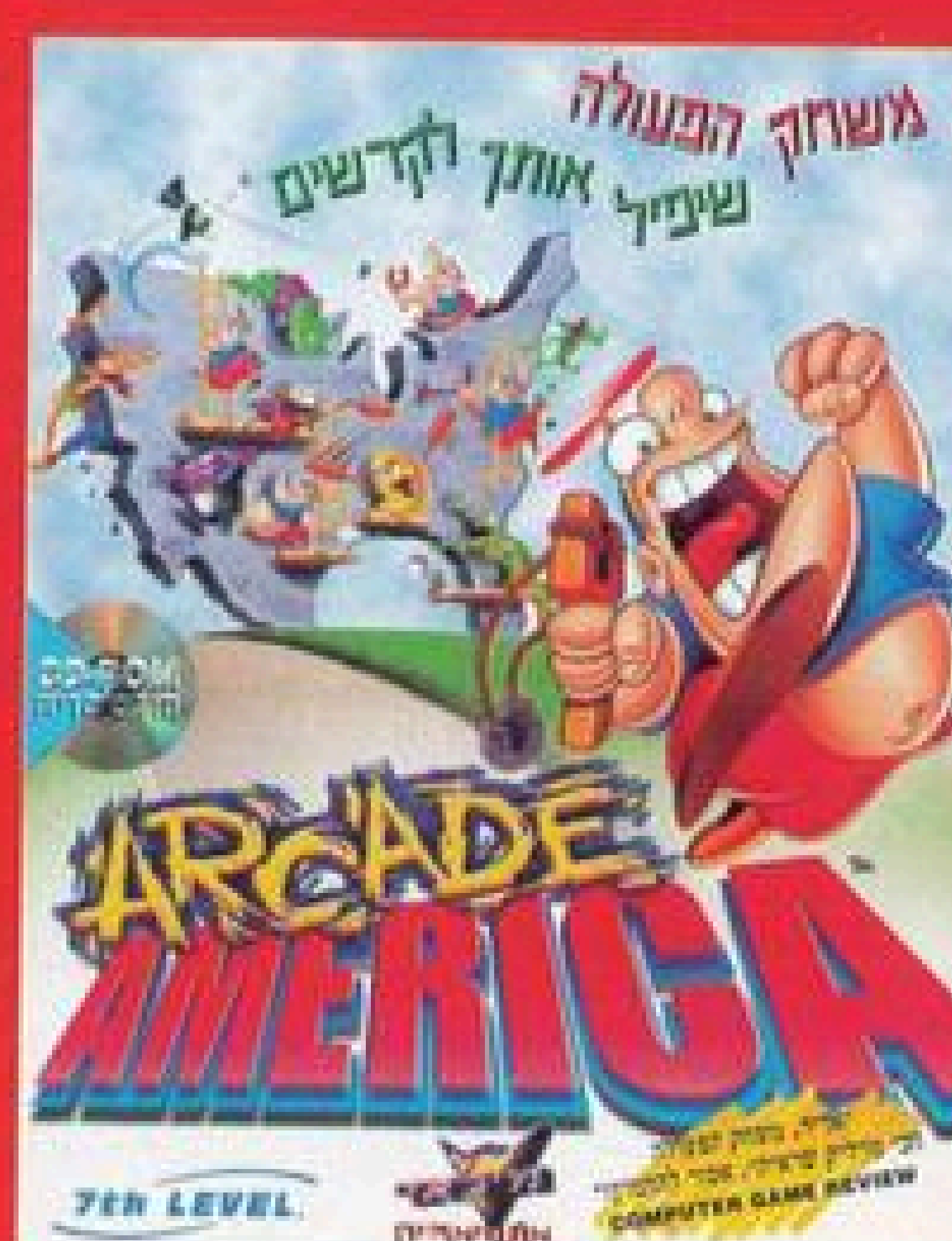
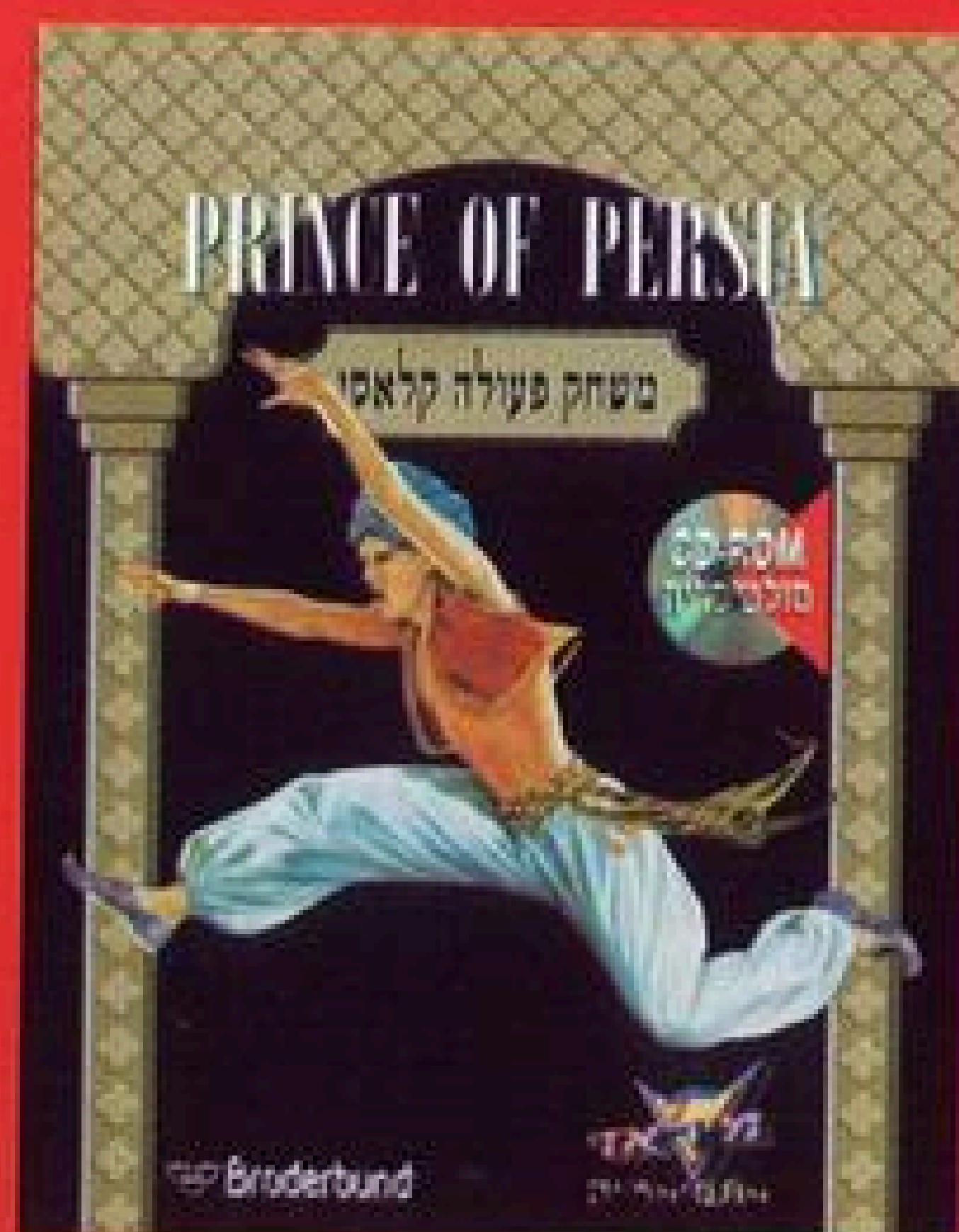
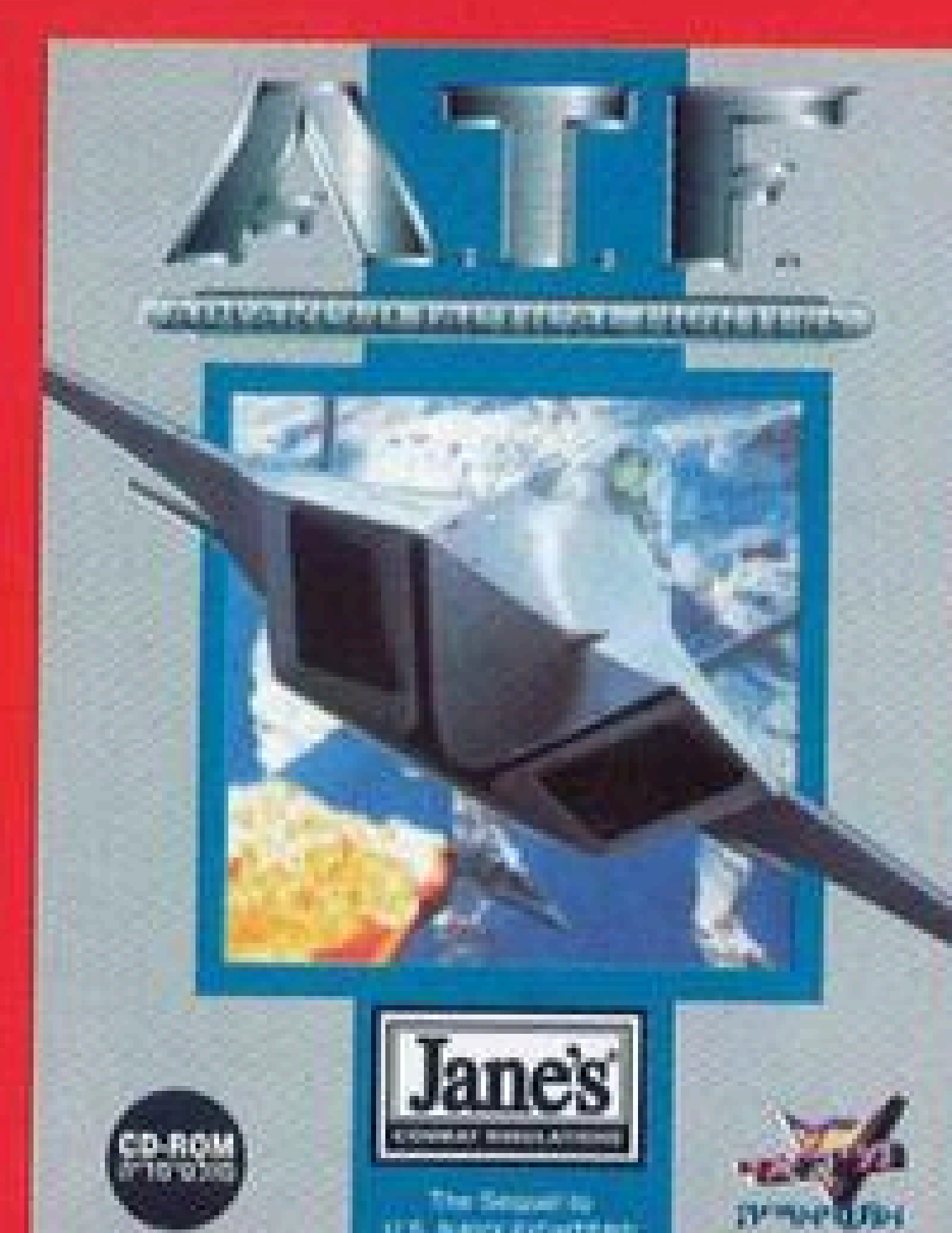
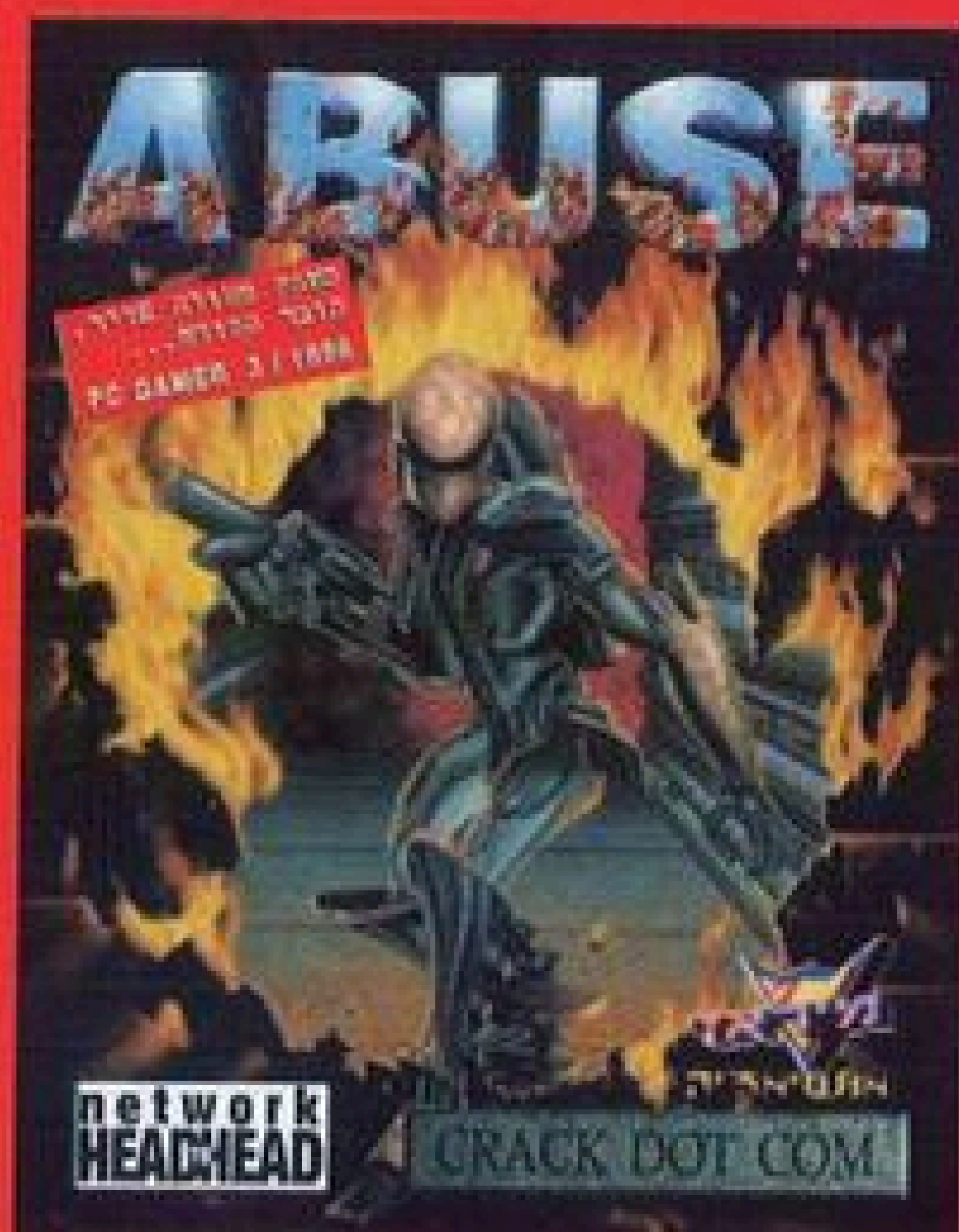


מאת: עמית חסון-אלוני

בימים אלה החלה ההפצה של מה שנראה כדור חדש של משחקי סימולציה, זהו ה-CIVILIZATION II, ללא ספק פצצת אטום בעולם המשחקים.

לטובת האחדים מביניכם שאינם יודעים כמה מדובר הנה הסבר קצר על סדרת ה-CIVILIZATION. ב-1991 יצא לאוויר העולם משחק סימולציה אסטרטגי בשם "SID MAIERS'S CIVILIZATION" על ידי חברת MICROPROSE. המשחק, שהיה הראשון מסוגו, הפך ללהיט ברחבי העולם ויצר סביבו קהל מעריצים מושבעים.

איראז' אולטימדיה המשחקים הכי טובים בארץ. נקודה.



במיראז' תמצאו: משחקי מחשב, לומדות ואנציקלופדיות ממוחשבות



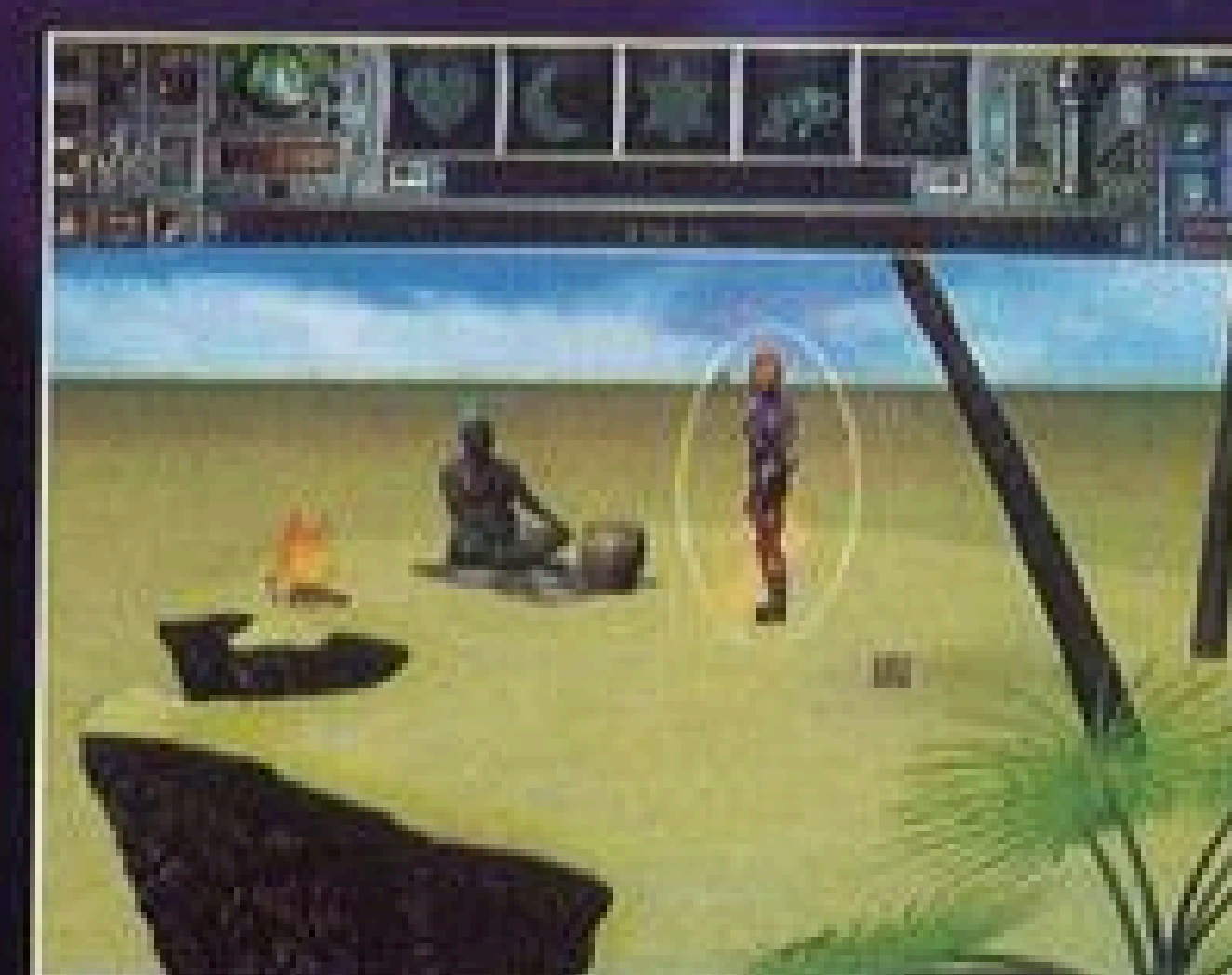
מאת: בן כספי

CHRONOMASTER היקום שעמד מלכת

CAPSTONE יוצאת בהכרזה על משחק שנכתב על ידי ROGER ZELAZNY והוקדש לזכרו. מדובר כאן בקווסט מרחק על CD בודד, המתאר הרפתקה בעולם מדע בדיוני מוזר.

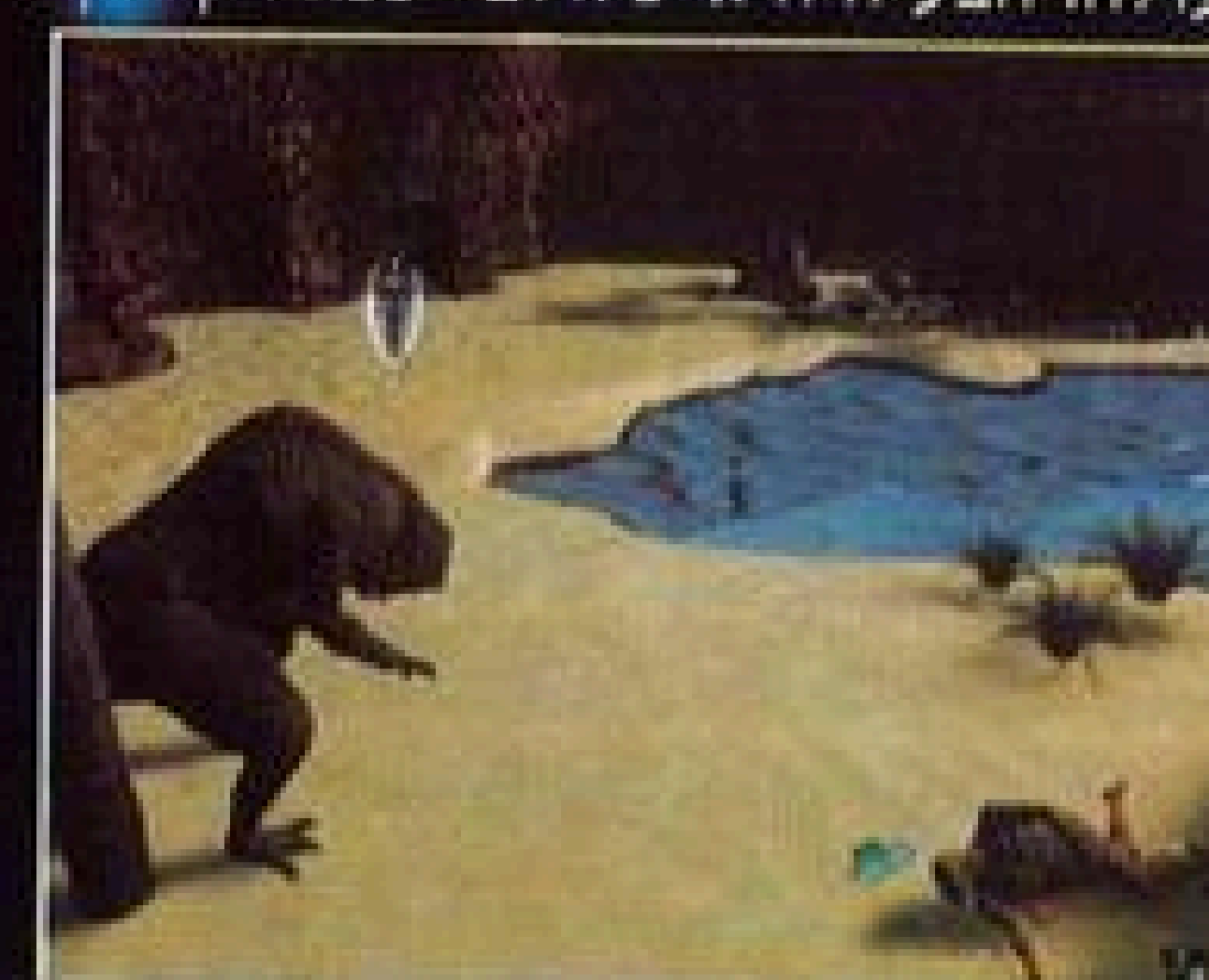
האיש שבנה עולמות

ובכן, את המשחק כתבו שני אנשים, רוג'ר זילאני וג'יין לינדסקולד, אף הוא סופרת מדע בדיוני ידועה. אתה הוא RENE KORDA - סייס חלל, נווט כוכבים, דיפלומט לעת מצוא ובונה עולמות-כיס (POCKET UNIVERSES). בעתיד הרחוק בני אדם מצליחים לבנות כמעט הכל - אפילו יקומים מקוריים, אבל בני אדם גם יודעים להרוס כמעט כל דבר, וזו הסיבה ש-KORDA שפרש לגימלאות נקרא לפתע על ידי הממשלה לבצע עבודה אחת נוספת - לחקור ולברר מדוע הזמן עצר מלכת בשני עולמות-כיס, ואם אפשר להחזיר אותם לפעולה. לכל עולם-כיס יש מפתח יקומי אותו החביא היוצר בחוכמה רבה. ירידה לעולם כזה, לא כל שכן התהלכות בו, איננה אפשרית שהרי הזמן בו לא זו. על כן אתה מצויד בזמן-מבוקבק (BOTTLED TIME) המשרה סביבך הילת זמן-פעיל. בנוסף לכך, באמתחתך מצוי מצפן בין-כוכבי המצביע על צפון-מגנטי בכל עת, שיהפוך את חיפוש המפתח היקומי לפשוט הרבה יותר.



JESTER

בחללית שלך (אשר ממנה מתנהל רוב המשחק) מצוי מחשב אינטליגנטי הנקרא JESTER, המיוצג על ידי הולוגרמה של נערה שובבה ומדובב בקולה הנשי של לא אחרת מאשר לוליטה דוידוביץ'. מעבר לירידות סרקסטיות והערות שובבות, JESTER עשוי להיות לעזר ולתת לך כמה עצות חיוניות.



פעולה אחת נכונה שתוביל לסיום המשחק בהצלחה. כאן העלילה מסועפת ובעלת כמה דרכי סיום אפשריות. ב-CHRONOMASTER ניתן לבצע פרקים מסוימים ממנה לפני פרקים אחרים ולהיפך, כך שכשאנשים שונים משחקים את המשחק, סיפור ההרפתקה שלהם נפרס ומתקדם בצורה לגמרי אחרת.

המנשק

המשחק מתנהל למעשה בשני מנשקים עיקריים: מנשק החללית ומנשק פני-הכוכב. במנשק החללית אתה יכול לדבר עם אנשים דרך שיחות טרנס-כוכביות וכמו טלפון רק שניתן להתקשר לכל מקום ביקום, להשתמש בספריית המידע שברשותך, המקוטלגת באופן אלפאביתי ואף ללקט מידע אסטרונומי, ארכיאולוגי והיסטורי על כל כוכב שתחפוץ לבקר בו. במנשק פני הכוכב, אנו חוזרים לימים של הקווסטים הישנים - דמויות במבט פרופיל המתהלכות על גבי המסך, ושורת תפריט עליונה המכילה ICON-ים רגילים כמו תן, קת, לך-אל וכיוצא בזה.



כל הדרכים מובילות לאנשהו

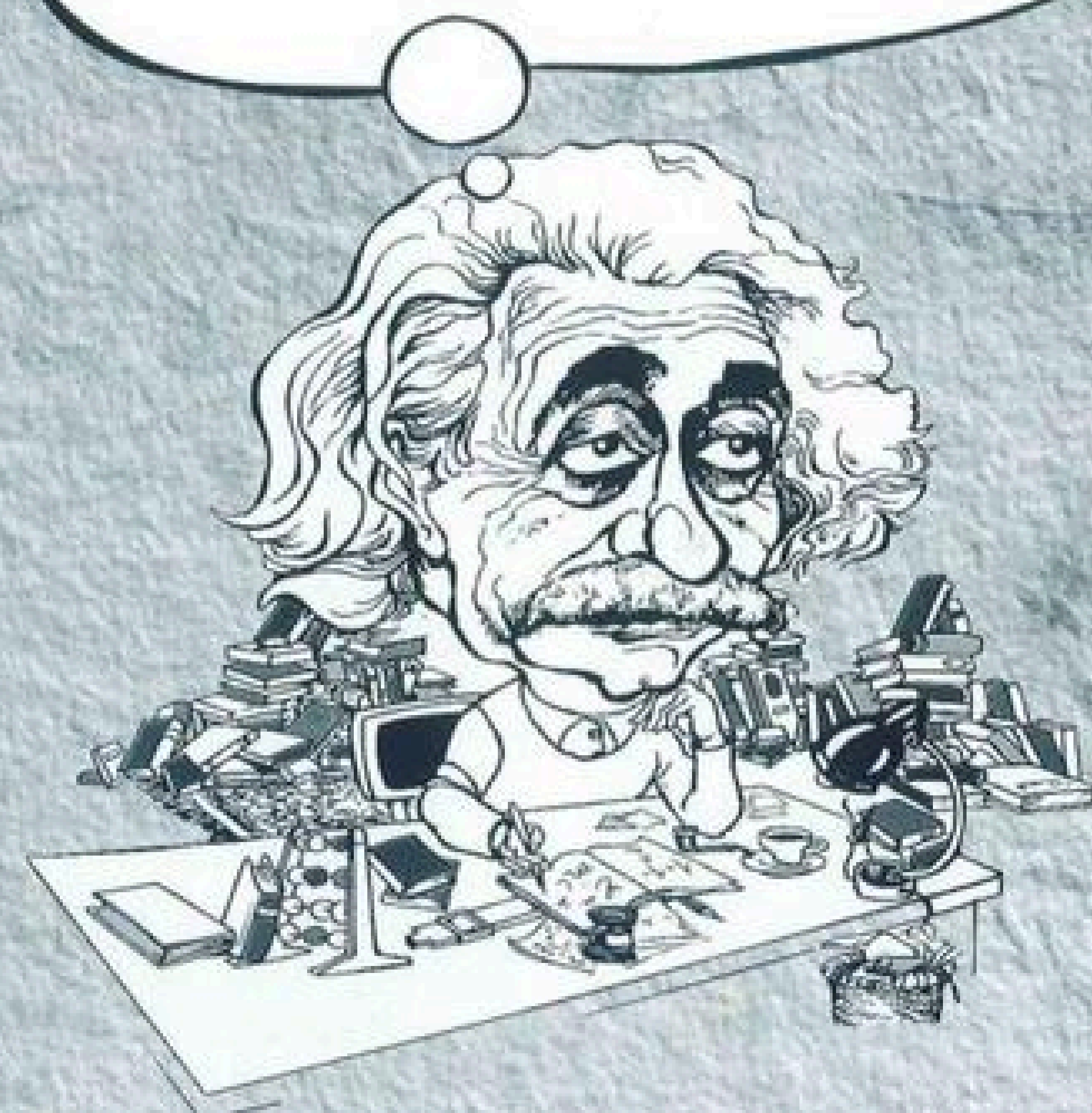
CHRONOMASTER הוא משחק נון-לינארי והוא מהווה תופעה חיובית ביותר ההולכת ומתגברת בעולם משחקי המחשב. ידוע הרי לכולנו שכל קווסט מכיל בתוכו כמה אפשרויות וכמה דרכי פעולה. הבעיה היא שלרוב ישנה רק דרך

האם כדאי?

הגרפיקה ב-CHRONOMASTER מצוינת כולה, אם כי חלקה בטכנולוגיית תלת-ממד חדשנית. כמו כן, העלילה היא מעין שילוב של סיפור מדע בדיוני המשולב עם הרפתקה בלשית, המכילה בתוכה "מיני-הרפתקאות" ומשימות רבות. המשחק גדוש דמיון, הומור ואתגרים, והוא מומלץ, אם כי נאלץ לקטלג את המשחק כקווסט מהדור "הישן".

הערה למעריצי הסופר הנודע: אין קשר לעולם AMBER.

השאלה על צ"ר וויז



דור מרמת גן שואל כיצד ניתן לגבות נתונים, משחקים וכו' על גבי תקליטונים בעזרת תוכנת PKZIP, ואיך היא למעשה פועלת?

היי דור, תוכנית ה-PKZIP נועדה לדחיסת נתונים - התוכנית מסוגלת להקטין גודלו של קובץ או מספר קבצים ולהפוך את הכל לקובץ אחד דחוס וקטן יותר. המטרה, כמובן, היא לאפשר לאחסן על גבי התקליטון או הכונן הקשיח יותר נתונים.

תוכנית ה-PKZIP מסוגלת לדחוס קבצים של מעבדי תמלילים ודומיהם עד

לשביעית מגודלם המקורי. קובצי גרפיקה מצטמצמים פחות וקובצי צליל מוקטנים רק במעט. תהליך הצמצום מתבצע על ידי שיטות מתמטיות מיוחדות המצמצמות את כמות הסימנים בקובץ, וסוג הנתונים קובע את אפשרות הדחיסה והצמצום של הקובץ המקורי.

מתכנני תוכנית ה-PKZIP מאפשרים למשתמש לדחוס קבצים מהכונן הקשיח ולחלק אותם על גבי תקליטונים, ולמעשה להשתמש בתוכנית לצורך גיבוי על גבי תקליטונים.

אופן השימוש:

נניח שתוכנית ה-PKZIP נמצאת בספריית C:\UTIL, וברצונך לגבות על גבי תקליטונים את כל הקבצים שבספריית ה-DOS שבמחשבך (שגודלה אגב, כ-5M המקבילים ל-4 תקליטוני 3.5).

קודם כל עליך להיכנס לספרייה אותה אתה רוצה לגבות על ידי הקשת:

CD C:\DOS

לאחר מכן הקש:

C:\UTIL\PKZIP -F A:\DOS622

הבה נגילה ונסביר צעד אחר צעד - חלקה הראשון של השורה (משמאל לימין) הינו הספרייה בה נמצאת התוכנית PKZIP והפעלתה. לאחר מכן יש רווח אחד, ולאחריו הסימן - (מינוס) ובצמוד אליו הסימן & שפירושו "חבור, התכונן, יהיו כמה תקליטונים לגיבוי". הכן 2 תקליטונים, וסמן אותם 1 ו-2.

האות F מסמלת את המלה Format, ותפקידה לגרום לתוכנית PKZIP לפרמט את התקליטונים עליהם היא תכתוב את הקבצים הדחוסים. אם התקליטונים שלך כבר מפורמטים, אל תקיש F כיוון שהפעולה מיותרת.

אם בטעות הקשת, לא קרה דבר. בסך הכל הפעולה תיארך עוד שתי דקות ותהיה בסוף שהתקליטונים מפורמטים כמו שצריך.

לבסוף מגיע שם הקובץ הדחוס שאתה רוצה ליצור ומיקומו. בדוגמה זו שם הקובץ הינו DOS622 וברצוני לגבות אל כונן התקליטונים A.

אם הקשת נכון את שורת הדוגמה ולחצת על המקש Enter, תוכנית PKZIP תחל לפעול. התוכנית תזהה את סוג המחשב עליו היא מופעלת ובהתאם לכך ייכתבו כמה שורות על גבי המסך. אל תדרגש מכך ותן לה להמשיך בפעולתה. התוכנית תבקש ממך להכניס תקליטון מספר 1 לכונן A (לפי דוגמה זו) וללחוץ על מקש כלשהו להמשך. לאחר שהתקליטון יתמלא עד תום, תתבקש להכניס תקליטון נוסף (מספר 2), ללחוץ על מקש כלשהו ולהמתין עד לסיום הפעולה.

אם תתבונן בתוכנם של התקליטונים על ידי הפקודה DIR, תראה שבשניהם קיים קובץ בשם DOS622.ZIP. התקליטון הראשון מלא עד תום והתקליטון השני מלא עד חציו והוא סימן טוב כדי לדעת ללא כלים מיוחדים ובמידה ולא סימנת את התקליטונים, איזה תקליטון הינו האחרון.

אוקיי, הבנו את שלב הגיבוי. אבל כיצד מחזירים את החומר מהתקליטונים אל הכונן הקשיח?

ובכן, לצורך זה עליך להשתמש בתוכנית אחרת, אחותה של הראשונה בשם PKUNZIP הפורשת את הנתונים ומחזירה אותם למצבם ולגודלם המקורי. אם השתמשת בדוגמה הקודמת ומחקת בטעות את הקבצים שבספריית DOS, היכנס לספרייה והקש:

C:\UTIL\PKUNZIP -S A:\DOS622

הבה ונפרש זאת גם כן - הקטע הראשון של השורה, בדומה לשורה הקודמת, הינו הפעלת תוכנית הפרישה PKUNZIP מתוך ספריית UTIL. לאחר מכן רווח ולאחריו הפקודה -S שפירושה: "הלו, הלו, חכה רגע, עליך להמתין לכמה תקליטונים". לאחר מכן יש לרשום את אות הכונן ממנו יש לקרוא את הנתונים ואת שם הקובץ הדחוס.

לאחר שתלחץ Enter ואם התוכנית פועלת כשורה, תתקבל הודעה באנגלית המבקשת את התקליטון האחרון. למה? כיוון שתוכנית ה-PKZIP רושמת בסיום הדחיסה על גבי התקליטון האחרון (וזכרים? זה שנותר בו מקום פנוי) את כמות התקליטונים שיש לטעון בחזרה ואת רשימת הקבצים שגובו. כך יודעת תוכנית הפרישה PKUNZIP למה לצפות ובדרך זו מובטח לנו שלא ייגרם בלבול בהחזרת הנתונים.

הכנס את תקליטון 2 (במקרה זה) לכונן, לחץ על מקש כלשהו והמתן מספר שניות. התוכנית קוראת את הנתונים אודות הגיבוי ומבקשת ממך להכניס את תקליטון מספר 1 לכונן. מכאן ואילך, לאחר סיום קריאת תוכנו של התקליטון, תתבקש להכניס תקליטון מספר 2 וכו' עד לגמר קריאת כל התקליטונים (במקרה שלנו רק 2).

ייתכן בן 16 מקיבוץ אלונים שואל כיצד ניתן להקליט לווידאוטיפ את האנימציה שבוצעה בעזרת תוכנת 3D-Studio גרסה 4, והאם יש צורך בכבל מיוחד?

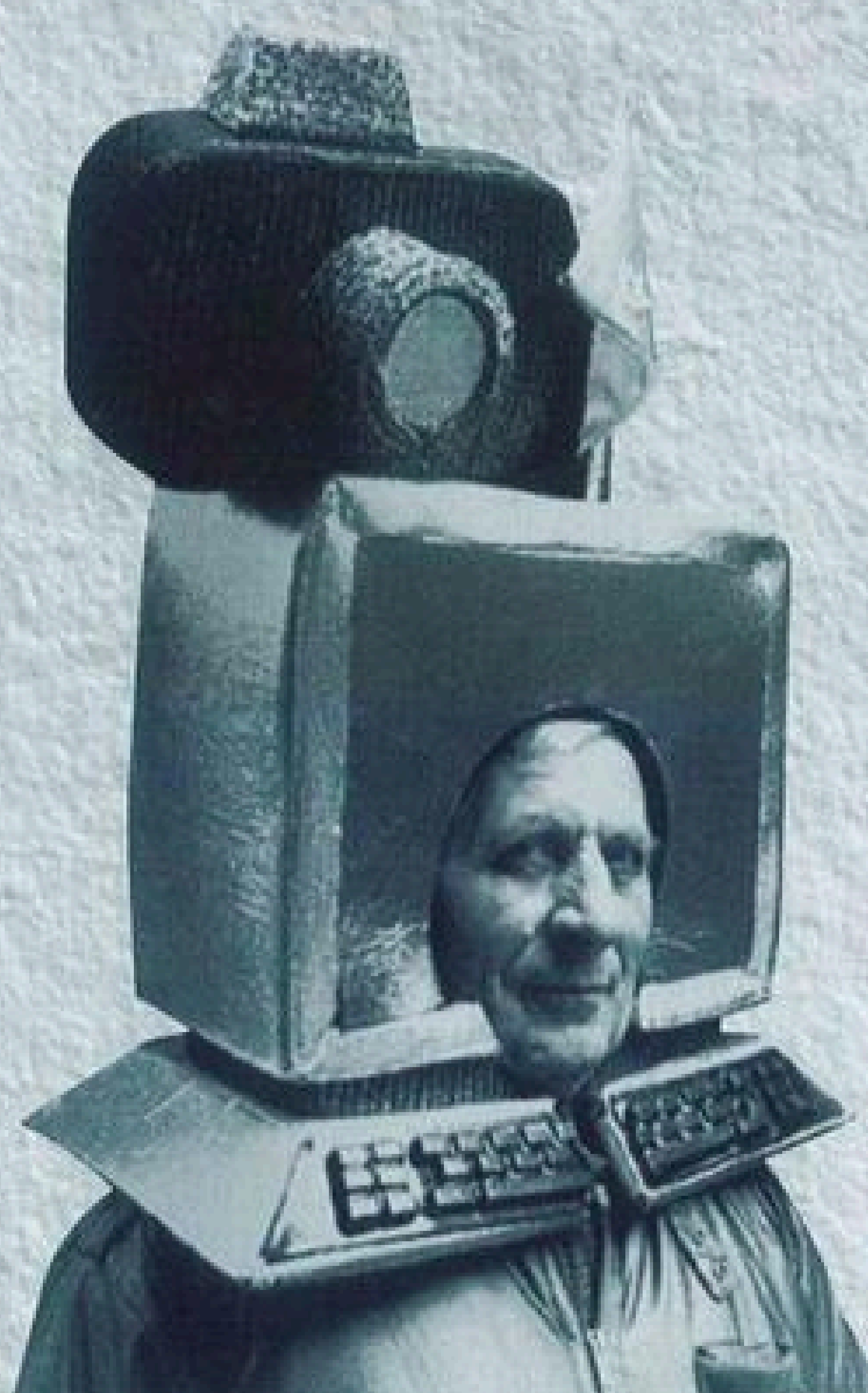
שלום ליתום. התשובה אינה קשורה לתוכנה מסוימת. עליך לרכוש מתאם תצוגה שממיר את תמונת ה-VGA למה שנקרא Composite Video או באיכות טובה יותר S-VHS - אלו הן שיטות שידור

תמונה שונות מצג ה-VGA, המתאימות למכשיר וידאוטיפ.

מתאם כזה ניתן לרכוש בחנויות מחשבים שונות (אצל אלו שמבינים יותר...) והוא מתחבר מצד אחד ליציאת כרטיס התצוגה שלך ומצד שני לכניסת הווידאו במכשיר הווידאוטיפ.

שים לב ואל תיפול בפח, ישנם מתאמים זולים שאיכות התמונה שהם משרדים גרועה ביותר אפילו במצב VGA הגיל, קרי 640x480. ככל שהמתאם איכותי יותר, כך ניתן לעלות ברזולוציה ובצבעים מבלי לפגוע באיכות התמונה. בקש לנסות אותו לפני הרכישה ותיווכח.

ירון משר מתל אביב מספר שהוא משתמש כבר במערכת ההפעלה



Windows 95 ושואל מדוע ישנם משחקים חדשים המופעלים אוטומטית כשהוא בוחר את כונן ה-CD-ROM שלו מתוך מנהל הקבצים, ומצד שני יש משחקים רבים אחרים שחייבים להתקין אותם בפעם הראשונה? שאלה נוספת הינה האם גם תחת Windows 95 קיימים הקבצים AUTOEXEC.BAT ו-CONFIG.SYS? אהלן ירון. ראשית, תתחדש, Windows 95 הינה מערכת ההפעלה

הטובה ביותר כרגע לשימוש בייתי. רבותיי הצעירים, Windows 95 עובדת להפליא גם על גבי מחשב 486DX2 עם 8M זיכרון ובסך הכל משפרת את ביצועיו. כמובן שכל המרבה בכוח המחשב ובזיכרון, הרי זה משובח.

לשאלתך הראשונה, הפרטים שצינת הם למעשה חלק מתכונה חדשה של Windows 95, הנקראת AutoPlay (משחק אוטומטי). תכונה זו מופעלת רק אם Windows 95 מזהה משחק שהותאם במיוחד ל-Windows 95. לכן, משחקים רבים וישנים המסוגלים לפעול ללא כל בעיה עם Windows 95 עדיין דורשים התקנה ראשונית. משחקים חדשים יותר, המחייבים את Windows 95, פועלים "לבד" ללא כל התקנה או התערבות המשתמש.

לשאלתך השנייה, קבצים אלו עדיין קיימים מסיבות של התאמה לכרטיסים ישנים. אומנם Windows 95 אינה זקוקה לשני קובצי הגדרת המערכת הקיימים ב-DOS, אך מסיבות של התאמה ונוחות (כמו במקרים של התקנת כרטיס כלשהו שלא תוכנן במיוחד למערכת ההפעלה החדשה, וחייב לקבל הגדרות דרך קובץ ה-AUTOEXEC.BAT), מערכת ההפעלה Windows 95 מתחשבת בו וקוראת ומבצעת לגביו גם את הכתוב בקבצים אלו.

רני אריאלי מכפר סבא ועוד קוראים רבים מבקשים לקבל את פרטי החברה המייצרת את Backer, מערכת הגיבוי באמצעות קלטות וידאוטיפ בייתי, המורכבת מכרטיס ותוכנה, עליהם סיפרתי במדור חדשות מעבר לאוקיאנוס בגיליונות וויז קודמים.

ובכן רני ושאר הקוראים המתעניינים, להלן הפרטים:

שם החברה הוא Danmere Technologies Ltd. עליך לחייג מישראל: 00-44-1606-74330. מחיר

המערכת באנגליה 34 פאונד השווים לכ-150 ש"ח וניתן לבקש מהם לחייב טלפונית כרטיס אשראי ויזה או ישראלכרט בינלאומי (רצוי מאוד לברר את מחיר דמי המשלוח כדי לא להיות מופתעים).

אני גם יכול לספר לכם הקוראים, שהמערכת החביבה הזו התברגה בין חמשת מוצרי המחשב הנמכרים ביותר בחג במולד בשנת 1996 באנגליה.



Angel Devoid

לִיבֹר שֶׁל הָאֵלֶּיךָ

ורק אחד כך - אם בכלל - שואלים שאלות. למרות שהגרפיקה והמוסיקה שומרות על רמת הפתיח וצילומי/סרטוני הווידאו עדיין רצים על גבי המסך, אתה כבר בשליטה במשחק - עליך לברוח מבית החולים דרך החלון ומשם לספס מטה, אל סמטאותיה החשוכות של העיר NEO-CITY.

NEO-CITY עיר החטאים
NEO-CITY. שלטי החוצות הענקיים, גורדי השחקים, מגורות הניאון, "JUNKIES" קסינים ברחובות, כל אלו הם והאבטחה הם קיצוניים - קודם כל יורים,



יותר נכון, היית השוטף JAKE HARD. כי ממש בפתיח הצילומי והמרהיב של המשחק, אתה מחוסל על ידי יריבך המושבע, הפושע הגדול ביותר בעיר, הלא הוא ANGEL DEVOID. כשאתה מתעורר בבית החולים, מבט חטוף אם כי מזועזע במראה יבהיר לך, שהודות לניתוח גנטי מתוחכם אתה נראה כעת בדיוק כמי שחיסל אותך. הבעיה היא שיש לך חמש שניות לכל היותר לעכל את העניין ולברוח מבית החולים, לפני שאנשי האבטחה של המקום יחסלו אותך ובעולם סייברפאנקיסטי, אמצעי השיטור והאבטחה הם קיצוניים - קודם כל יורים,

מאת: דוד זילברשטיין
זה נראה כמו סרט, זה נשמע כמו סרט ואתה שולט בעניינים. קוראים לזה CINEMATIC THRILLER (מותחן קולנועי), המטאמורפוזת האחרונה של ה"סרט האינטראקטיבי" - ספינת הדגל של המולטימדיה המובטחת לנו מיום היווצרותו של כונן ה-CD-ROM.

המותחן התורן הוא ANGEL DEVOID - הרפתקת-אקשן קולנועית, הפעם בסגנון סייברפאנק. כאב-טיפוס ל-THRILLER CINEMATIC, יש בו מקום רב לשיפורים והדרך לסרט האינטראקטיבי המושלם עדיין ארוכה. אך גם מסע בן אלף מילין מתחיל בצעד אחד ו-ANGEL DEVOID הוא הצעד הזה. כמשחק בפני עצמו הוא מדהים ומהווה ללא ספק אחד ממוצרי המולטימדיה המושקעים ביותר שנראו עד היום. כך שאם החצי השני של 1996 טומן בחיקו עוד מוצרים כאלה, עושה רושם שבשנת '97 משחקי הרפתקה בסגנון KING QUEST THE DIG-1 יהיו נחלת העבר.

פני מלאך
כאמור, סיפור הסייברפאנק, אותו ז'אנר שנוי במחלוקת של המדע הבדיוני אשר מצא לו נחלה בעולם משחקי המחשב (CYBERMAGE, CRUSADER, JOHNNY MNEMONIC), שומר כאן על אותו סגנון המתאר עולם עתידני-בדיוני, אפל ופסימי, בו חברות-על שולטות בעולמנו וסמים ומחשבים בחיינו. אתה הוא השוטף JAKE HARD או

רק חלק מהנופים הרגילים של עיר סייברפאנקיסטית טיפוסית. NEO-CITY הוא עיר צללים - הנמצאת בצילה של העיר PARADISE-CITY (עיר-גן-עדן), או PC בקיצור, הלא היא עיר נקויה ואסתטית, עם סף פשיעה נמוך ותושבים חביבים וטובי לב.

כל הפסולת - כלומר: פשיעה, פושעים, ספקי סמים, ציירי ראשים, נשקים מברחים וכו', כל אלו באים מ-NEO-CITY. לרוע המזל, זו העיר שבה אתה נמצא כשאתה מתעורר ובורח מביה"ח. כמעט כל מי שדואה אותך, מזהה את פרצופו המרושע של ANGEL DEVOID - ומנסה להסגיר אותך, בעוד האחרים מנסים להרוג/לתפוס אותך כדי לזכות בפרס שהוצא על ראשך. אפילו החברים של ANGEL, יבגדו בך אם לא יהיו לך "קלפים" נכונים בשרוול. חשוב לזכור שסייברפאנק אין חברים. יש אנשים רעים ויש אנשים רעים יותר וחוק ממך כמובן. למולך תיתקל בשוטרת לשעבר, שהתעוורה במהלך שירותה וכעת היא שכירת חרב ב-NEO-CITY. בגלל עיוורונה היא תצליח לזהותך באמת, ותיתן לך שני דברים חשובים באותה מידה - אקדח ודבר אחרה.

I-NET
מדהים מה שמדע-בדיוני עתידני יכול לעשות לרפואה המודרנית. מעבר לעובדה ששיכפולים גנטיים של DNA נעשים באותה קלות של טיפול שורש בימינו אנו, השתלות מלאכותיות והשתלות קיברנטיקות (CYBERNETICS), כלומר השתלות של עצמים רובוטיים וממוחשבים, הם דבר של מה בכך. גם אתה, JAKE HARD, עברת השתלה

כזו - בהיותך שוטף צעיר, חתכת חוט לא נכון בזמן שפירקת פצצה, ולכן גופך וראשך שוחזרו בעזרת ניתוחים פלאסטיים שונים, אך שבר עץ קטנטן נגעץ באונת המוח שלך וגרם לבעיות של שכחה וזיכרון לטווח ארוך. כדי לחפות על כך, הושתל במוחך מיקרו-מעבד מסוג PDA (PERSONAL DIRECTOR ASSISTANT), שהוא למעשה מזכירה וירטואלית. את המזכירה הווירטואלית אתה רואה בדמות עלמה חיננית, בקצה השמאלי של רשתית עינך השמאלית. מעבר לכך שהיא רושמת וזוכרת עבורך פרטים שונים, היא יכולה ליעץ לך במצבי לחץ (יורים עליך, כדאי שתברח) ואף להפנות את תשומת ליבך לפרטים שנעלמים מעין בלתי

מזוינת. ה-PDA מחוברת בתקשורת אלחוטית למאגר מידע משטרתי, המאפשר לדלות דף מידע המכיל פרופיל וקורות חיים על כל איש שהצלחת לראות בבירור את פניו ובכל אלו תעיין בקצה הרשתית של עין שמאל. המערכת נקראת I-NET, ומספקים אותה להרבה שוטרים מוסווים ובלשים בשטח כדי שיוכלו לקבל דיווח מיידני על חשודים.

"אל תבטח באיש, השאר את האקדח דרוך, ועשה SAVE GAME בכל הזדמנות שתוכל"
אלו שלוש העצות הכי טובות שניתן לתת ל-ANGEL DEVOID. בכל מצב של דיאלוג במשחק, עליך להקשיב בלבד. וכמו ב-CYBERMAGE וב-CRUSADER, אינך יכול לדבר עם אנשים, בניגוד למשחקים אחרים בהם בדרך כלל מופיעים כמה משפטים לבחירתך. ב-ANGEL העוול תוקן במידה מסוימת, מפני שבמהלך השיחה מופיעות בתפריט קטן שלוש גולגולות: אחת



מקורנת, שנייה בעלת הילה של מלאך, ושלישית ניטרלית. כשתבחר באחת מהן, היא תכתוב את אופי השיחה שתנהל. כלומר, גולגולת ניטרלית תבחר בשיחה אדישה ורגילה, גולגולת עם הילה של מלאך מסמלת חנופה וסימפטיה אל בן השיח ומטרתה של גולגולת מקורנת, היא להראות חוסר סבלנות ואף כעס כלפי בן השיחה.

קיימת כאן בעיה ששורשה נעוץ בעובדה שלעיתים רק אחת מהבחירות נכונה והשתנים האחרות יובילו אותך למוות או למבוי סתום (להיתקע ללא יכולת לפתור את המשחק). לכן, רצוי מאוד לשמור את המשחק (SAVE GAME) לפני ואחרי כל מפגש כזה. כמו כן, ניתן לסיים את המשחק בכמה דרכים ואספקט ראוי

לשבח בפני עצמו, וכדאי לשמור את המשחק לקראת הסיום על מנת לחוות את כל הסיומים האפשריים.

KILLING MOON

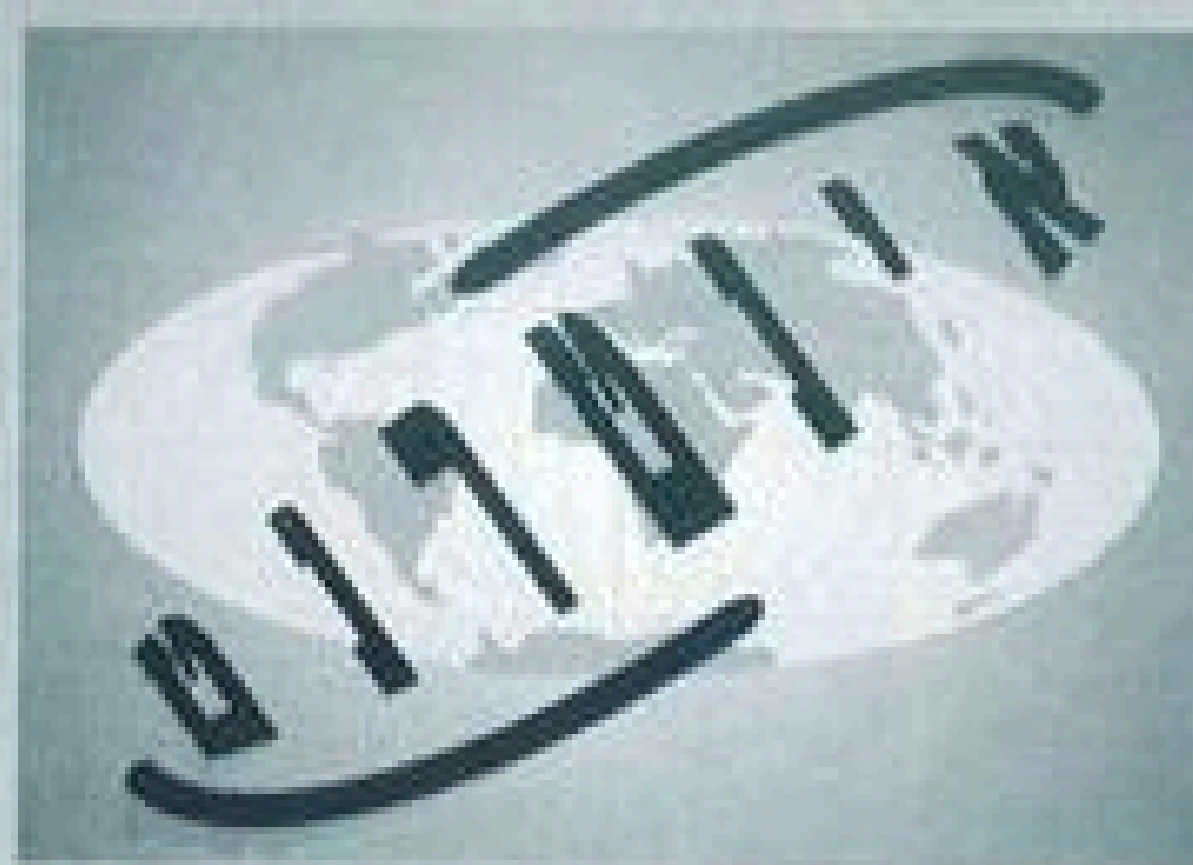
אם קיים עוד CINEAMATIC THRILLER עד היום, זה קרוב לוודאי המשחק UNDER A KILLING MOON. ANGEL DEVOID אף הוא פרוס על ארבעה תקליטורים. הוא היה המשחק הראשון שסיפק תמונה באיכות צילומית ויכולת לנוע בחופשיות לכל כיוון, ממש כמו במשחק DOOM רק בגרפיקה קולנועית. לעומת זאת, ב-ANGEL DEVOID התנועה אינה חופשית. אנו עדיין רואים את המשחק מנקודת מבטה של הדמות (1st PERSON PERSPECTIVE), אך התנועה נעשית בדומה ל-DRAGON LORE, כלומר כשאנו נעים עם סמן העכבר לאחד מקצוות המסך הוא הופך לחץ (במידה והתנועה לאותו אזור אפשרית) וכשנלחץ על הכפתור השמאלי, ננוע לשם (כמובן שהתנועה תתרחש באנימציה מלאה ולא בהתקדמות מיידית המתאימה למשחקים מדור ישן יותר כמו EYE OF THE BEHOLDER).

היתרון הגדול של המשחק על קודמו, הוא העובדה שהגרפיקה טובה עוד יותר - היא מכילה הכלאה מעולה של אובייקטים בוידאו יחד עם אובייקטים בגרפיקה תלת ממדית, המשולבים בצורה כמעט מושלמת.

למי שיכול להרשות לעצמו
למרות היותו הרפתקה המכילה קטעי "אקשן", ANGEL DEVOID הוא משחק "כבד". רק בעלי פנטיום 90 ומעלה יוכלו ליהנות ממנו כראוי. אם אתה עומד בדרישות, הרי שהמשחק הוא ללא ספק "MUST HAVE" של שנת '96.

טיפ

במעליות של המוזיאון (3 DISC), הכנס את הקודים 666 ו-911 וצפה בסרטוני צוות ההפקה של ANGEL DEVOID.



האינטרנט - אחדות עולמית או אזור מלחמה חדש

בהאשמות שיוחסו לו, ייסתם הגולל על כל אפשרות של פרטיות ברשת. בנוסף לכך, טענו כבר בתחילת המאבק, שמדובר בניסיון של הרשויות לשלוט על הנתונים העוברים ברשת וטענה נכונה בחלקה לאור חוק הטלקומוניקציה שנחתם לאחרונה. ההגנה התבססה, כמו בנושא הצנזורה, על עיקרון חופש הביטוי, וטענה באופן נוקב שהרשויות מפרות את זכות הציבור לביטוי חופשי ואת זכותו לפרטיות. ההתנגשות של מקרה זה עם חוק עקרוני שבא להגן על ארה"ב מפני ריגול, מחזירה אותנו שוב אל הצורך במערכת מוסכמות או חוקים, שיצרו מסגרת אחידה של חוקים וגבולות לאינטרנט.

בגיליון הבא, כתבה שלישית ואחרונה בנושא המלחמות באינטרנט. האם המעצמות הגדולות מנהלות מלחמת ריגול באינטרנט?

אם יש לכם תגובות, שאלות, אתרי אינטרנט מעניינים שאתם מעוניינים לחלוק עימנו או לומר כל דבר אחר שעולה על רוחכם, נקבל זאת בשמחה:

מערכת WIZ - מדור אינטרנט, ת.ד. 2409 בני ברק, 51114.
פקס: 03-5708174
E-MAIL: bug@netvision.net.il

עולה על 80 ביט (על פי חישובים מתמטיים יידרשו למחשב-על עתידים עשרות מיליוני שנים לפיצוח מפתחות של כמה מאות סימנים). עלינו לזכור שבמערכות ביטחוניות חשובות משתמשים בהצפנות "ברזל" של מעל ל-1,000 ביט.

המקרה מעמיד בפנינו שאלה נוקבת, האם רשת האינטרנט נתונה לשליטה על ידי מדינות בהן מוצבים השרתים בלבד, או שזהו אזור בינלאומי שחוקי מדינות העולם אינם חלים עליו וכמו מים חוק טריטוריאליים לשאלה זו לא ניתן לתת תשובה חד משמעית, והדילמה העקרונית מונחת בין היתר בבסיס המקרה המרתק את רוב משתמשי האינטרנט מחוץ לארה"ב. עם תחילת המאבק הצטרפו לעזרתו של זיממן תומכים רבים מבין משתמשי האינטרנט וחברי ארגונים לזכויות הפרט. במספר אתרי אינטרנט ביקשו תומכים תרומות למאבק והפיצו חומר רב על המערכה בעת התרחשותה. המאבק כמעט לכל אורכו נשא אופי דרמטי, שכן תומכיו של זיממן הגדירו את המאבק כמלחמה וטענו שאם יורשע

חוק הצנזורה עליו דיווחנו בגיליון הקודם אינו המערכה הראשונה במלחמה למען חופש הביטוי באינטרנט.

בינאר השנה הסתיימה מערכה בת למעלה מ-3 שנים סביב נושא ההצפנה של מידע בדואר אלקטרוני ובקבוצות דיון באינטרנט. הרשויות האמריקניות ביקשו לתבוע את פיליפ זיממן, ממציא שיטת ה-PGP (PGP: PRIVACY GOOD PRETTY), המבוססת על עקרונות דומים לשיטת ה-RSA. על פי שיטה זו, ניתן להצפין מידע וטקסט בעזרת מפתחות הצפנה ארוכים, ולשולחם באינטרנט אל נמען אחד או אל קבוצה של נמענים אשר תפתח אותו בעזרת מפתח שונה. תוכנת הצפנה זו מבוססת על שיטות מתמטיות מורכבות ועקרונות אבטחת המידע מסתמכות על מפתח ארוך וייחודי.

תביעה זו מתבססת על חוק אמריקני שאוסר יצוא של תוכנות, שיטות ומנגנוני הצפנה, אשר כוללים מפתח הצפנה של למעלה מ-40 ביט בשיטה הדו-צדדית שניתנת לתרגום למקור על ידי הנמען. קשה מאוד לפצח מפתחות שאורכם

לכבוד הקיץ

לקראת בוא הקיץ חשבנו על יציאה לטיול קצר. אל התיק הכנסנו קולה (<http://www.cocacola.com>), שוקולד (<http://www.iso.com/shag/>) וצ'וקולט (<http://www.chocolate.html>) ועוד כמה קינוחים (<http://www.entymology/insectsasfood.html>).
<http://www.public.iaestate.edu/>
לא יכולנו לצאת ללא מוסיקה ולכן לאחר סקירה מדוקדקת במדף הדיסקים העמוס, לקחנו איתנו את אתניקס (<http://www.netvision.net.il/ethnix/>), ביורק (<http://www.bjork.co.uk/bjork/>), מייקל ג'קסון (<http://www.acns.nwu.edu/music/gabriel/>), ופיטר גבריאל (<http://www.sony.com/music/micheljackson/>).
כעת הכל מוכן ליציאה לדרך, רק להדליק את המחשב ולהיעלם. קודם ליציאה מגבולות הארץ החלטנו לבקר במשרד החוק כדי לברר מה קורה שם ומה חושבים עלינו בעולם (<http://www.gopher://israel-info.gov.il/70/11/facts/israel/>).
הגיע הזמן לצאת.
את המסע פתחנו במדינות אסיה המזרחית (<http://www.silkroute.com/silkroute/>) שם טיילנו במסלול המשי, באדמות היבשת העצומה ראינו אתרי תיירות מרהיבים ביופיים ולמדנו על התפתחות תרבויות שונות ומרתקות. כדי לנוח מעט ולאגור כוחות לאחר המסע המפרך התיישבנו בעיירה המקסימה זלצבורג שבאוסטריה (<http://www.tcs.co.at/other.html>).
מהנוף הקסום והמרענן ולמדנו אודות האזור ותושביו. עת ערב הגיעה ועדיין נותרנו עם כמה פרוטות בכיס, לא יכולתי לחשוב על דרך טובה יותר להיפטר מהן מאשר בילוי לילי בלאס-וגאס (<http://www.vegas.com/80/>).

בוחרים ברשת



מאת: עמית חסון-אלוני

המפלגות הישראליות באתר הקהילה ההורית בארה"ב זה באמת מדהים. אתרים של קהילות יהודיות מתייחסים בהרחבה יותר לבחירות בישראל, ומפעילי האתרים אינם חוששים להביע את דעתם (הקיצונית ביותר בדרך כלל) בפומבי. דבר זה עלול להעלות חששות עזים שכן איננו יודעים איזו דעה אנשים מהעולם הרחב עלולים לגבש על ישראל לאחר קריאת החומר באתרים אלו, תוך שהנ"ל מתיימרים לייצג את מדינת ישראל. אתרים ערבים ופרו-פלסטיניים מתייחסים (אם כי בדרך כלל בפרופיל נמוך) לבחירות, ונעים בין תמיכה בשמאל ובשלום לבין הקריאות הישנות להשמדת ישראל.

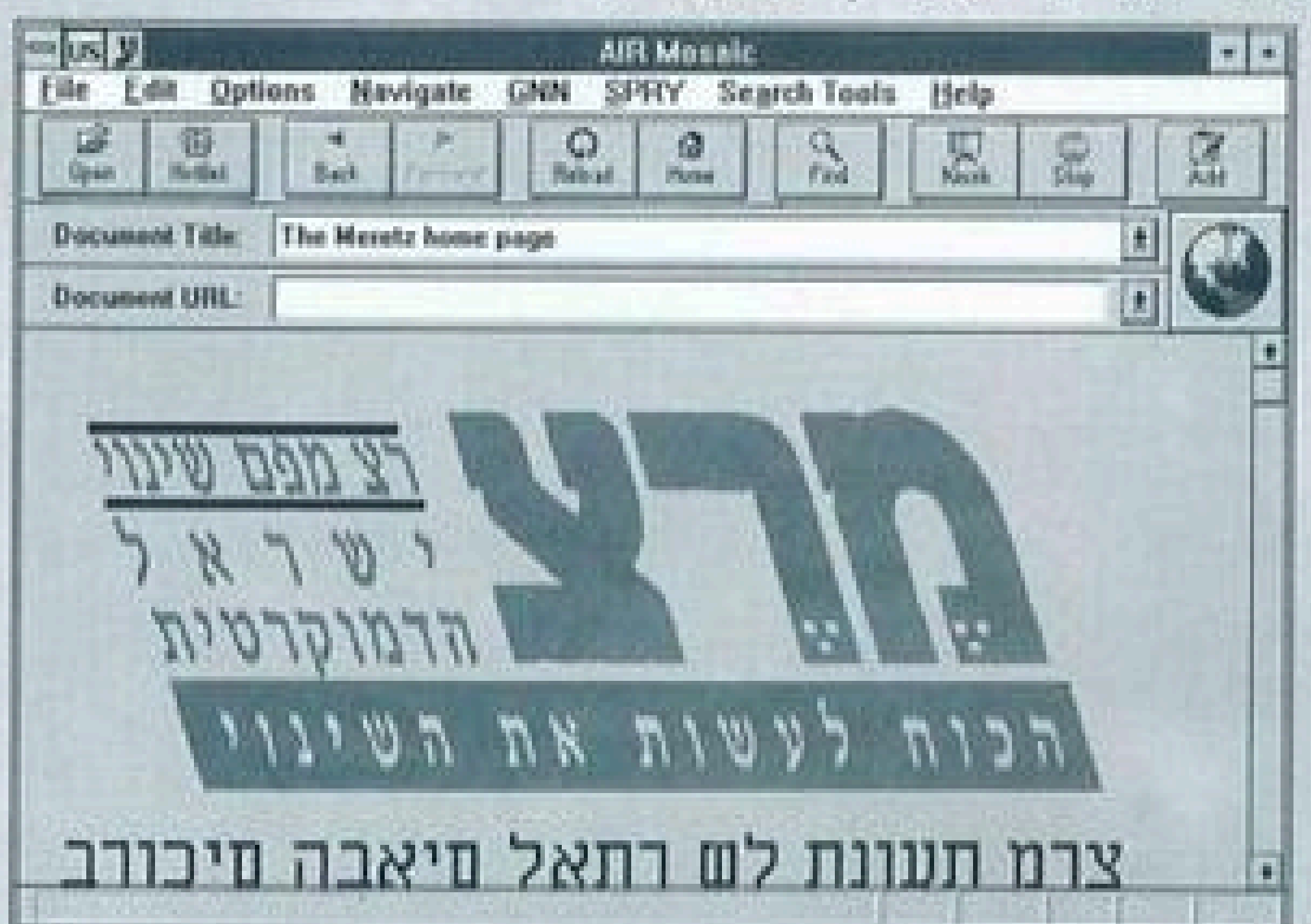
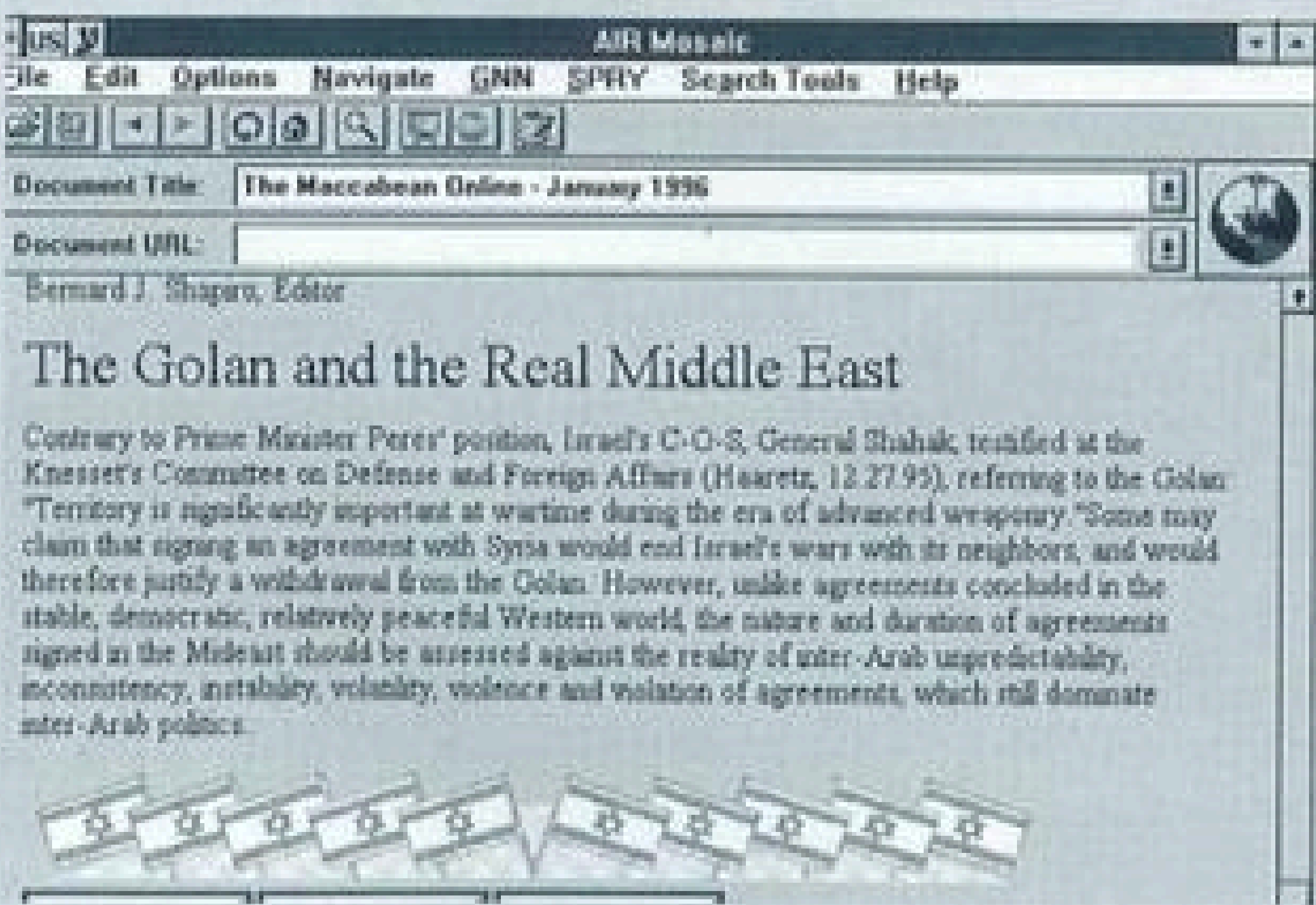
האם לברך על תופעת כניסת המפלגות לעולם הווירטואלי, אני באמת לא יודע, אך ללא ספק, הכניסה של הפוליטיקה הישראלית אל המרחבים הקיברנטיים, מצעידה את מדינתנו הקטנה אל קודמת הרשימה של המדינות שנמצאות בעידן התקשורת הממוחשבת.

שבאופנה או כניסיון להצטייר כמפלגה שצועדת עם הקידמה. גלשתי במרחבי הגלובוס על מנת לבדוק האם וכיצד מוצגות הבחירות בארץ באתרים נוכריים. התוצאה די מדהימה, באתרים רבים מוזכרות הבחירות בפירוט רב על המפלגות השונות והעמדות שהן מייצגות. באתרים באיסלנד, צרפת, בריטניה ארה"ב ובמדינות נוספות, אנשים כותבים ומגיבים על המתרחש כאן. ללא ספק, אירועי החודשים האחרונים הוסיפו לעניין העולמי במתרחש באזורינו ובכלל זה בבחירות, אך לראות את שמות

עם התקרב מועד הבחירות לכנסת, יצאתי אל מרחבי הרשת לבדוק איזה שימוש עושים המועמדים והמפלגות במדיה החדשה העומדת לרשותם.

כמעט כל המפלגות, קטנות כגדולות, פתחו אתרים לקראת הבחירות לכנסת או שהם משתמשים באתרים קיימים. באתרים אלו ניתן למצוא המשכים לקווי התעמולה הכלליים בהם משתמשות המפלגות. ברובם לא ניתן למצוא חומר רציני המפרט במדויק את מטרותיה ושאיוותיה של המפלגה ואם כי בחיפוש מדוקדק אפשר למצוא גם את אלו, לפחות אצל המפלגות הגדולות, ניתן לומר שהאתרים, לפחות בתקופה זו, משמשים יותר כשלט או סטיקר ולא כמקור של מידע על המפלגות.

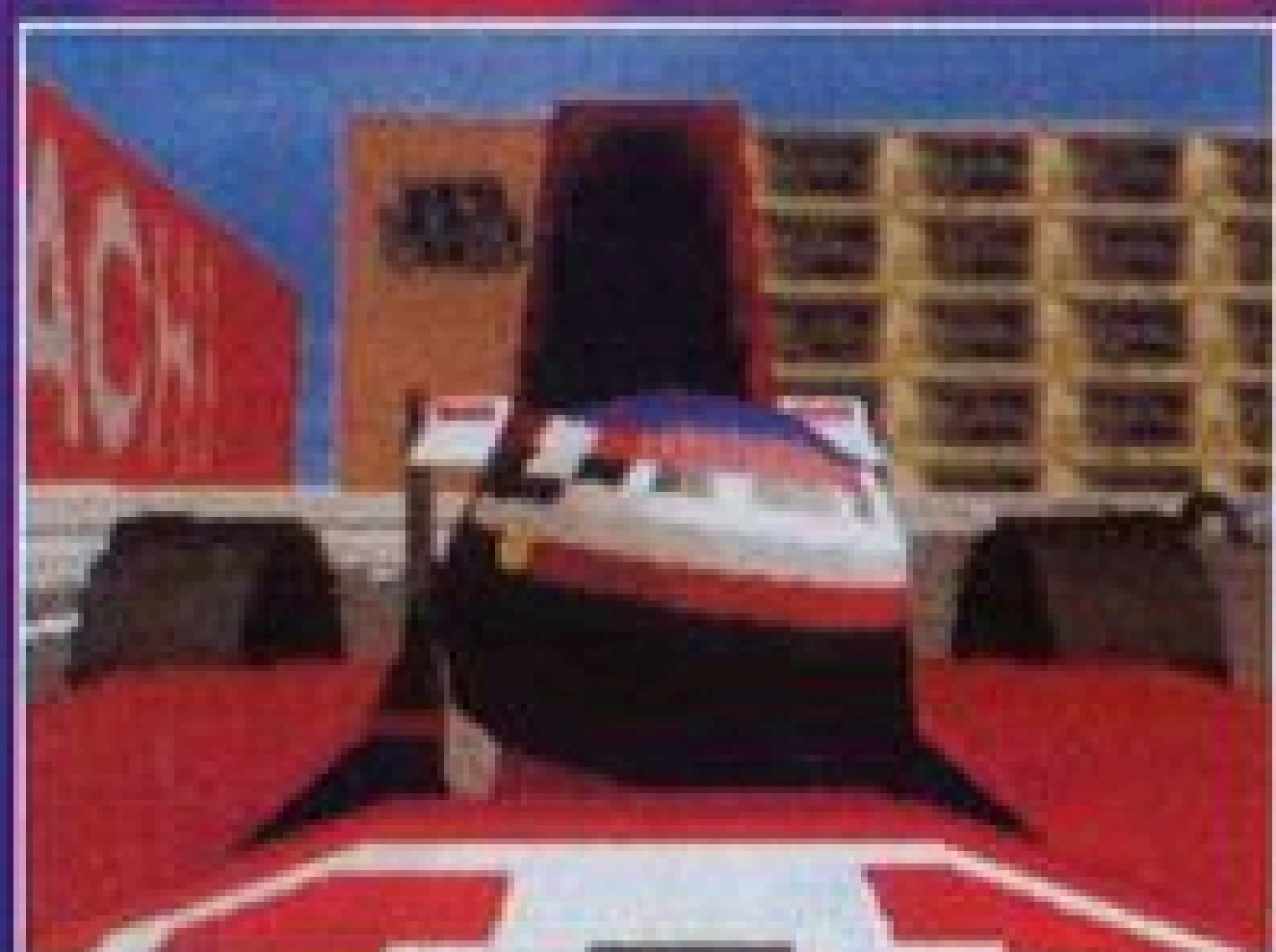
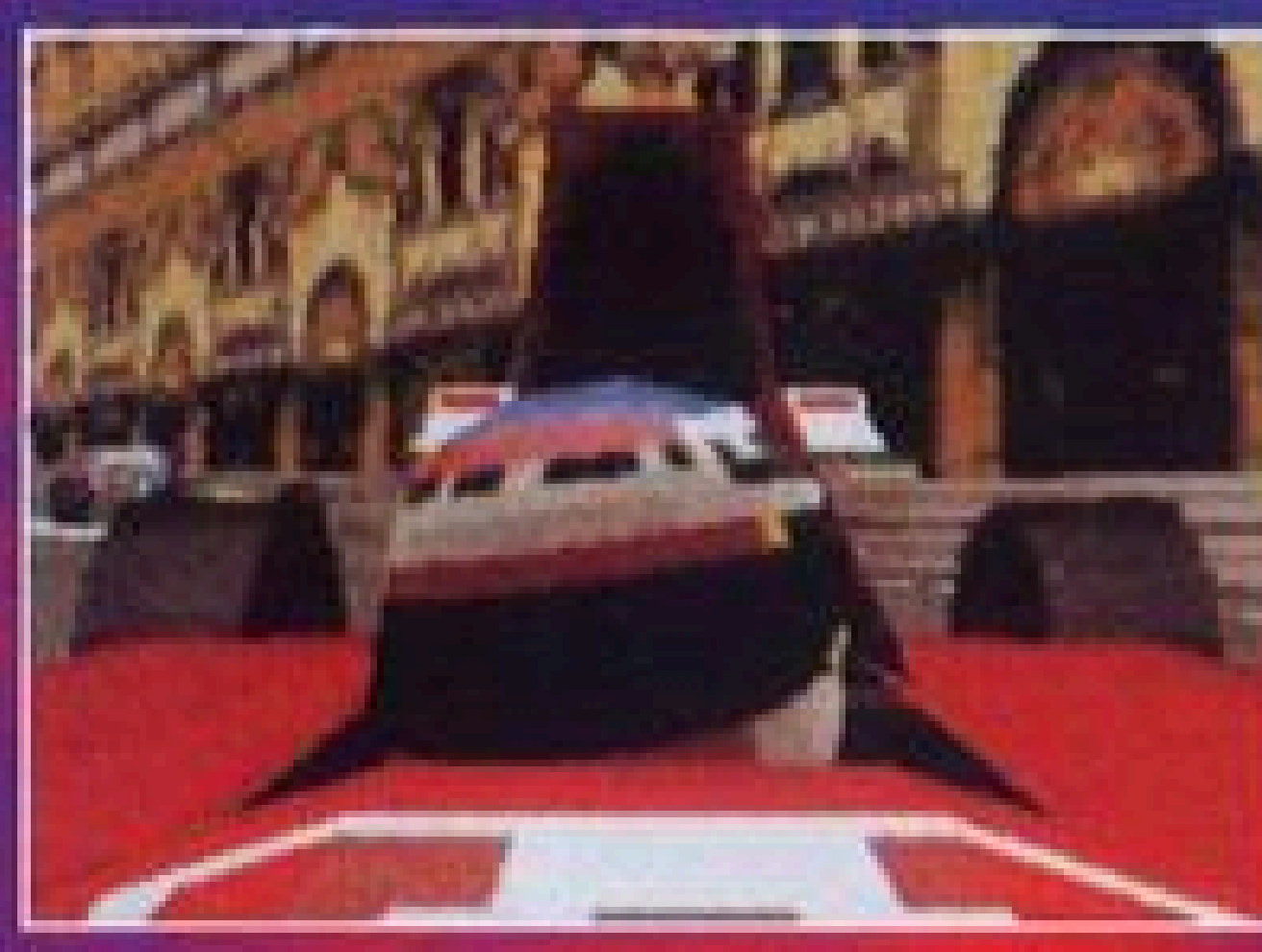
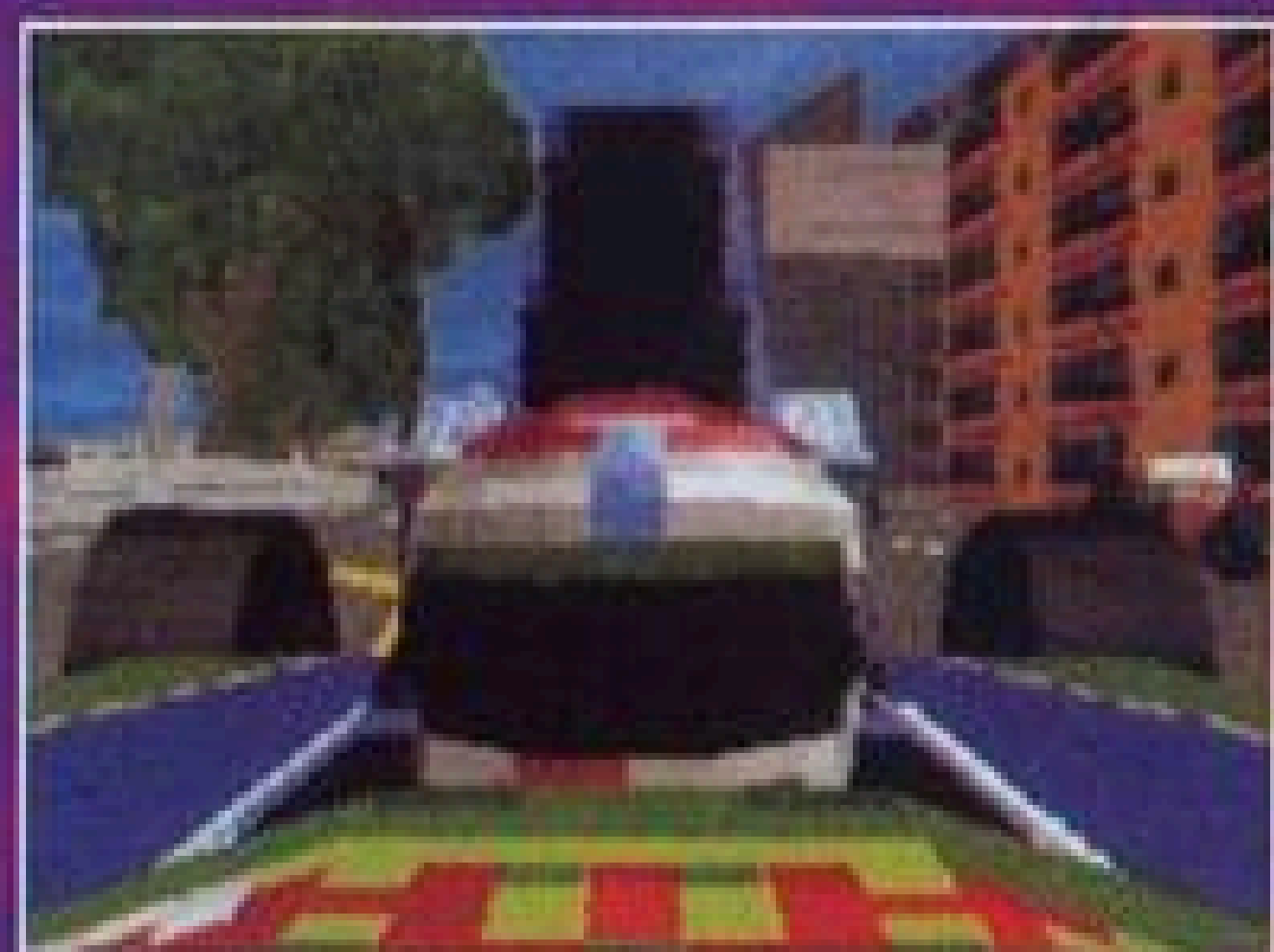
אחד החסרונות של התעמולה ברשת נעוץ בעובדה שצופה בה רק משתמש הבוחר בכך ואין הוא נחשף אליה במהלך חייו היומיום כמו במדיות אחרות. לאור זאת באמת קשה להאמין שהאחרים על התעמולה במפלגות, באמת סבורים שאתרים אלו יגרמו לשינוי כלשהו, ולטעמי, הם מתייחסים לעניין כדבר





FORMULA ONE

GRAND PRIX 2



מצוין גם ברזולוציה נמוכה יותר. המשחק יוצא מהכלל והוא מאפשר מבט מרחוק מחוץ למכוניות (כמו צילום טלוויזיה). במצב של מלוא הרזולוציה המשחק הוא פשוט תאוה לעיניים, אך דורש מחשב משופר ביותר כדי לקבל תנועה טובה.



מאת: אידלס דוד

ה-F1GP2 הוא משחק המשך לאחר המשחקים הטובים והנמכרים ביותר בתולדות משחקי ה-PC. זהו משחק מירוצים משובח הכולל תחבולות מסובכות, ישרים מסנוורים, פניות במהירות עצומה, תקלות, תיקונים והרבה התרגשות.

הדבר הבולט ביותר במבט ראשון הוא מסך התפריטים ומסכי הביניים, אשר מובילים לשפע של אפשרויות עוד לפני שהמירוץ החל. כל מסך בנוי על רקע צילומים של מירוצים מדהימים מהעונות האחרונות של מירוצי ה-GRAND PRIX, ודי במבט חטוף באופציות כדי להבין שאפשר לבלות חודשים רק בדפדוף בין המסכים, ובבניית המשחק שיתאים לך במיוחד.

כצפוי, הרכבת המכונית היא הדבר החשוב ביותר במשחק, וכאן יש כמה תת-תפריטים שעומק הניצול שלהם תלוי בידע הטכני ובסבלנות שלך. כמובן שניתן לבחור באופציה אוטומטית בה המחשב בוחר את כל הכוחות הפועלים על המכונית, ותוך כדי כך ישחרר אותך להתחיל במירוץ מבלי לחשוב יותר מדי. במידה ובחרת לעצב את המכונית, לדוגמה לשנות את מבנה הכנף האחורי או את סוג הגלגלים, תוכל לנסות את הכל בהרצה ניסיונית על המסלול ובאפשרות לתיקונים במוסך במקרה הצורך.

כאשר אתה על המסלול או בתוך המוסך, תשומת הלב לכל הפרטים הקטנים עומדת מעל הכל - אנשי MICROPROSE הצליחו לשחזר את כל האספקטים של המסלולים האמיתיים, כולל הצבעים השונים בין מסלול למסלול, מבנה מדויק של קירות ורצפה ומבנה פיוז מושלם של כל פינה ובליטה על המסלול.

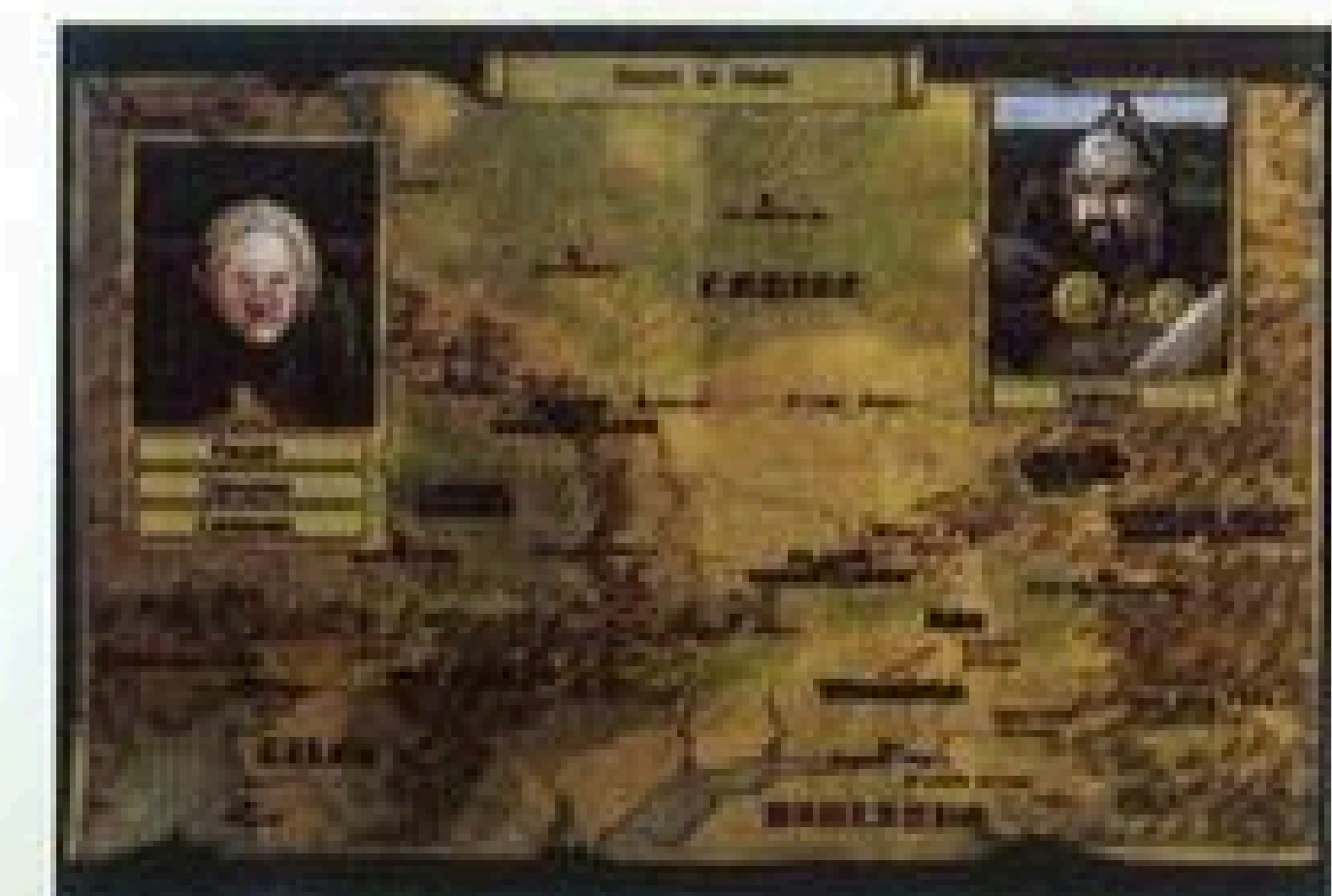
כל פריט מדויק עד לפיקסל האחרון; המודלים הפיזיים, הקולות והמבנה של כל מסלול, המראה החיצוני של המכוניות והנהגים, ראשיהם של נהגי המירוץ

Warhammer

בצל עכברוש מקורנו



הטעם המר משום שהמשחק מספק כמה וכמה "פיצויים" בדמותם של שיטת קרב ריאליסטית, שימוש בקסמים ורוחות הקסם, אינטליגנציה מלאכותית ועוד.



הקרבות מתבצעים כך - לכל חייל וחייל יש נתונים ברורים של כוח, זריזות, מורל וכו' (על פי חוקי משחק המיניאטורות - WARHAMMER). אם אתה נוכח בהיתקלות ספציפית של כוח זה או אחר עם כוח אויב (בהמולת הקרב כוחותיך מפוזרים ואתה יכול להתבונן רק באחד מהם בכל פעם), אתה יכול להעלות את מורל אותו כוח. כמו כן, קיים מד-רוח המודד את רוחות הקסם הנושבות לאורכה ולרוחבה של הארץ, המתגברות או מחלישות מעוצמתו של כל קסם שיוטל ברגע נתון. פעולות כמו איגוף, מארבים, הסחה וכו' עליהם אנו בדרך כלל רק חולמים במשחקי אסטרטגיה רגילים, הן אבני יסוד ב-WARHAMMER.

המשחק מומלץ יותר למעריצי המשחק המקורי, לאוהבי משחקי המלחמה המיליטאנטים ולפריקים של עולמות פנטזיה, ומומלץ פחות למעוניינים במשחקים מתוחכמים יותר המנצלים את משאבי הגרפיקה והמולטימדיה ביתר הצלחה.

בעיית הגרסה העברית לתוכנת ה-Windows החדשנית, ממש כפי שבשנים קודמות היינו נתונים במצב זהה בכל הנוגע לתוכנת ה-Windows הרגילה. התוצאה היא ש-Windows 95 עדיין לא נפוצה מאוד בארץ, אך משחקים הדורשים אותה ממשיכים להגיע אלינו.

WARHAMMER - הקרב

ב-WARHAMMER הדגש העיקרי הוא על הקרב עצמו. אין כאן בניית נגריות, כריתת עצים, אסיפת יכול ואי אלו פעולות המוכרות לנו ממשחקי COMMAND & CONQUER ו-WARCRAFT. כאן אתה מפקד מעסיק קבוצת שכירי חרב, אשר מבצעת משימות שונות כמו שמירה על כפר, ליווי שיירות וכו', עבור המרבה במחיר.

עם התקדמותך במשחק אתה רשאי לגייס לשורותיך חיילים מסוגים שונים (רגילים, פרשים, אנשי רומח וקוסמים הם רק צה הקרחון). מציאתם ורכישתם של חפצים קסומים שעשויים להצילך בקרב, אף היא אפשרית. העלילה נכנסת לתמונה מהר מאוד ומסתבר שיערך האמיתי אינו בזבוז ההון האחרון שצברת בבר המקומי, כי אם הדיפת כוחות הרשע של העכברוש המקורנן מן הארץ רחבת הידיים, המתוארת בגרפיקה חדה של 256 צבעים. בפתחת כל סצינת קרב מורגש ההבדל שבין משחק אסטרטגיה רגיל למשחק אסטרטגיה צבאית. פרט למקרים של מארב, ניתנת לך האפשרות למקם את כוחותיך בזירת הקרב בהתאם לשיקולים אסטרטגיים, כגון: גובה, מסתור, קירבה אל היעד וכו'.

רמת הפירוט הגרפית של כל חייל וחייל די דלה. אם ב-WARCRAFT ראינו כל חייל בפירוט כאן החיילים נראים הרבה פחות טוב וברור. אלא שעד מהרה יפוג

מאת: בן כספי

WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNNED RAT הוא משחק אסטרטגיה צבאית בעולם פנטזיה, שהביאה חברת MINDSCAPE. הוא מכיל מערכות קרב עקובות מדם תחת עלילה גלובלית אחת, מבסס את שיטת הקרב שלו על משחק האסטרטגיה הוותיק - WARHAMMER ומותאם ל-Windows 95 בלבד.

עולמו של WARHAMMER

חברת GAMES WORKSHOP יצרה את משחק האסטרטגיה WARHAMMER לפני שנים. הוא לא היה ממש משחק לוח וגם לא בדיוק משחק תפקידים, אלא משחק מיניאטורות המבוסס על ספרי חוקים של המשחק, המכילים מנגנונים ושיטות לחישובי קרבות בין פלוגות שונות. המשחק עצמו התנהל על "מגרש" כלשהו תוך העמדתם של ליגיונות, גדודים ופלוגות של גמדים, גובלינים, טרולים (ושאר בריות מפוקפקות), וסידורם במערכים אסטרטגיים וטקטיים שונים. לאחר שנים של שכלולים ופיתוחים שונים, התאחדו GAMES WORKSHOP וחברת MINDSCAPE ליצירת משחק מחשב המבוסס על עולם הפנטזיה של WARHAMMER.

בלעדי ל-Windows 95

ההחלטה להתאים את המשחק למערכת ההפעלה Windows 95 בלבד הייתה מבוססת על שיקולים מסחריים בלבד. בחייל, כל תוכנה שיוצאת לאחריה מאפשרת תמיכה ב-Windows 95 ואלו המבוססות עליה נתפסות בשוק כמתקדמות יותר. מאידך, ארצנו הקטנטונת נמצאת בפיגור מה בעקבות

שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג



איפה הילד?

עם בוקרו של ליל הסדר גילתה מורגן כתם בינוני על קיר המטבח שלה. בדיקה מדוקדקת העלתה כי הצינור נכנע ללחצי השדים מהכיוור והתפוצץ. מכיוון שכמו בכל ליל סדר הפרויזה מורגן באכילת החרושת וכתוצאה מכך איבדה למשך שבוע את יכולת הטלת הלחשים שלה, נאלצה המכשפה להסתפק בתוצר המקומי – אברום דוד, השיפוצניק. ומעשה שהיה, כך היה...

"כן, גיברת מורגן, הכל יהיה עשר, מחר על הבוקר אני איצ'ך עם כל הצינור." מוטב לך, אם ינשרו לי עוד חתיכות קיר יהיה לי חלון לשכנים." "אין בעיה גיברת מורגן, מחר על הבוקר אני בא." אברום לא הגיע בבוקר. גם לא בצהריים. גם לא למחרת. ביום שלישי הוא השאיר הודעה בזכירה שהנה עוד חצי שעה הוא מגיע, אבל לא בא. ביום חמישי שבה אל מורגן יכולת הטלת הלחשים שלה, אך היא סירבה לתקן את הקיר באופן עקרוני. כיום שישי היא הטילה לחש איתור על המזכירה האלקטרונית כדי לבדוק מאיפה צלצל אליה אברום. האיש אותר במלון הסרדין שבאילת. תוך שנייה ושלוש רבעי מאותיה עמדנו בלובי של מלון הסרדין, מה שהיה מאוד מביך לאבו שהופיע בפיג'אמה ואבי, אגב, ישן בתחתונים. "אברום! זעקה מורגן ושברה כמה חלונות. "איפה? שאל מנהל המלון שהופיע כה מהר עד כי בום על-קולי קטן עקב אחריה. "איפה הממור הזה? מיום שני אני מחכה לו שיבוא לתקן את הבריכה!"



"אני רואה שיש לנו אינטרסים משותפים", אמרה מורגן, "תן לי לנחש, הוא השאיר הודעה?" מנהל המלון הלך להביא למורגן את המזכירה האלקטרונית, בינתיים ילד קטן שאחז עיתון וויז בהה בנו בתדהמה. לבסוף אור אומץ והתקרב. "סליחה", שאל את מורגן, "את אולי מורגן לה-פיי?" "רוב הזמן", הגיב אבי שחזר מחנות התיירים במכנסי ברטודה, כובע סמבל וחולצת "אני אוהב את אילת, מאודו", "לפעמים הוא גם קרצ'יה". מורגן הפכה את אבי למלחייה, "כן אני מורגן, מה הבעיה?" "זהו", אמר הילד והצביע על כתבת האלכימיה מוויז 60, "זה פשוט לא מכסה על הכל". "סליחה", התערבתי בכעס, "כשאני כותב אני מכסה כל מה שרק ניתן." "לא נכון", התעקש הילדון, "זה לא כולל מגילות, חפצים מקוללים, וזה לא כולל מחקר קסמים." "אני חושבת שקצת התבלבלת", אמרה מורגן, "לפחות בקשר למחקר קסם וחפצים מקוללים. מחקר קסם נשאר מחקר קסם, אין שום קשר בין אלכימיה, כלומר הכנת חפצים קסומים, ליצירת לחשים חדשים. לגבי חפצים מקוללים, אלה מעניקים כוחות רעים בניגוד לחפצים מועילים. ובקשר למגילות, ניתן להפריד בין מגילות לאלכימיה, או להחליט שמגילות עשויות נייר שמקורו מעץ ולכן מדובר בחומה אורגנית רגילה בעל הענקת מטען אחד. כמו כן, ניתן להוסיף לחשי עיבוד מגילה ויצירת מגילה בדרגות 1 עד 9 כדי לבנות מגילות ולהעניק להן מטען אחד." "נבדדתי, הנה המזכירה שלנו." המנהל גלגל לעברנו אשה מבוגרת שהייתה מחוברת לשלושה טלפונים, ובעוד אנו בוחים בה, אחד מהם צלצל. האשה התעוררה לחיים, נטלה את השפופרת וענתה: "מלון הסרדין שלום, קוינו עמוסים כרגע מעודף הזמנות, אנא השאירו הודעה ואם יישאר לנו מקום אולי נצלצל אליכם. תודה." ואז היא צפצפה: "בי...פ". מורגן לא איבדה את העשתונות והטילה על הטלפנית לחש איתור. "תורכיה!" היא זעמה, "הוא בתורכיה ואני תקועה עם כתם במקום קיר!" מורגן הראתה סימני עיבה, אלא שאז הילד הקטן משך לה בחולצה, "הגע, רגע, יש לי עוד שאלה." "תמיד נהיה מוכנים לענות לכל שאלות הקוראים!" הדגשתי בשביל הכבוד של מורגן.

"אוקיי, אוקיי, מה?" "לא הבנתי משהו על קוסם הקריסטאלים, אם יש לו קריסטאל עם 7 נקודות כוח, הוא יכול להטיל מהקריסטאל לחש מדרגה שביעית, עוד אחד משישית, עוד אחד מחמישית ורביעית, ועוד שניים משלישית (כי פעמיים שלוש זה פחות משבע) בכל יום?" "לא, מה פתאום", השיבה מורגן, "אתה חייב לצאת מכל הרעיון של קסמים ליום. אם קוסם קריסטאלים מוצא אכן קריסטאל של 7 נקודות כוח והוא מטיל דרכה לחש מדרגה שביעית נגמרות לו כל הנקודות שבקריסטאל. הוא יכול לטעון אותה, אם כי במקרה כזה הסיכוי שהקריסטאל יתפוצץ גדול מדי." "ומה עם קוסמים רגילים, מה קורה אם הם מוצאים קריסטאל ומחפשים קוסם שיילמד אותם להשתמש בנקודות הכוח?" המשיך הזאטוט בקושינותיו.



מורגן הביטה בילד בקוצר רוח. "קוסמים רגילים לא יכולים לשאוב כוח מקריסטאלים מאותה סיבה שהם לא יכולים ללמוד לפרוץ מנעולים – מדובר ב-AD&D ולא ב-Rolemaster או משהו רציני אחר." מורגן טילפרטה אותנו מייד לארץ מזרחית. "איסטנבול", אמר אבי, שידוע בדיוק איך תורכיה נראית. "שתוק", אמרתי לו, "מי שחרר אותך מהמלחייה?" מורגן השתיקה את שטף פניני החוכמה שלנו ודיחרה את האוויר.

"אברום היה פה?" "איך את יודעת?" שאלנו יחד. "תראו..." אמרה מורגן והצביעה על דוכל אחד שניסה לתקן את עגלתו וקילל בקול רם את אברום. מורגן הטילה לחש איתור חשאי על הרוכל ומרכולתו, "עליתי עליו, הוא לקח תפוח אחד בלי לשלם. זה אומר שהוא בטח במלון הרולדה!" מיהרנו למלון הרולדה שעל שפת הים השחור ו"היי, הוא בכלל לא שחור!" זעמתי בחרף. מורגן פרצה אל המלון דרך דלת הזכוכית וירתה בריקים לכל עבר. "איפה אברום?" שאלה את השמור המסכן. "##\$%#@!#@!#!!" אמר השומר.

"סליחה", התערב ילד קטן עם חולצת "אני אוהב את איסטנבול, מאודו" ועיתון וויז, "אני מישראל ואני פה עם ההורים. תגידי את לא מורגן לה-פיי?" "רוב הזמן", אמר אבי, "לפעמים היא גם קרצ'יה", חייך במרדנות שלו. הייתה לי תחושת פרדיה וו וכלומר לא רק שזה כבר קרה לי בעבר, אלא שזה בטח גם יקרה לי בעתיד! כשהפכה מורגן את אבי למלחייה ואמרה "כן, למה?" ייש לי שאלה, האם כמה מסמרים גדולים בקצה המטה שלו, יהפכו את מטה הקסם לכוכב השחר? וחץ מזה, האם הדבר יהרוס את כוח הקסם של המטה?" "הקוסם שלך יצא קרח מכאן ומכאן", השיבה מורגן, "הסיפור יהרוס את הקסם של המטה ולא יהפוך את המטה לכוכב השחר משום שכוכב השחר דורש משקל רב בקצהו, משקל שאין למטה." ייש לי עוד שאלה, המשיך הדרדק, "למה את תמיד הופכת את כולם למלחיות?" מורגן הפכה את הילד למלחייה, "לא נחמד!" שאלה אותו, "זה בגלל שאנשים שואלים את השאלות הלא נכונות." באותו הרגע יצא אברום מהמעלית. את מה שעשתה מורגן לאברום לא נתאר מעל דפי עיתון שאומר "לא" לאלימות. כעבור שבועיים ביקרנו את מורגן. המטבח שלה היה מרוצף שיש איטלקי יוקרתי ואברום נראה לאחרונה מגיש לה תה בהכנעה מרובה.

הנזיר - אומן קרב המגע



מאת: ערן בן-סער ובר מיז

הנזיר הוא דמות שנויה במחלוקת, הוא מופיע כאופציה ב-D&D לאשף, מופיע בחוצאה הראשונה של ה-AD&D ולא בשנייה, מופיע ב-Rolemaster ולא ב-Mythus וכו'.

הנזיר הוא מעין כוהן מתבודד שבמקום להאמין בכוח עליון הוא בוחר להאמין בשלמותו העל-טבעית של הגוף האנושי, ולכן בשממה הגדולה תמיד ניתן למצוא איזה מגור או שניים מלאים נזירים שקטים, שלווים וקטלניים לגמרי גם בלי חרב.

בסיס המקצוע פשוט מאוד - מינימום של 11 בכוח, בכושר ובזריזות, אותו קצב

התקדמות בדרגות כמו לכוהן, וקא של נק"פ לכל דרגה (+2 מדרגה 10 ומעלה) וגלגולי הצלה זהים לאלו של הלוחם. אלא מה, לנזיר יש נטייה מעצבנת לסלוד מכל כלי נשק (כהה או חד) ודתו אוסרת עליו בתכלית האיסור לשאת נשק, שמא יהרג בעזרתו (אין איסור על הריגה שלא בעזרת נשק), כמו כן, שריונות ומגנים מיותרים לנזיר מכיוון שהם מגבילים את הגוף האנושי.

הנזיר, כפי שכבר הבנתם, הוא אומן קרב המגע היחיד במערכת הפנטזיה. בשבילו שני אורקים עם חרב שווים שתי בעיטות ומכת יד מכוונת. ישנן שלוש שיטות לחימה: מכות, הלימה או זריקות והפלות. שלוש שיטות הלחימה מושפעות מהכוח, הן בשיפור יכולת הפגיעה והן

בתוספת נזק כמו התקפות נשק פנים אל פנים.

מטרת המכות היא להרוג. כמות הנזק שמחולל נזיר במכת קרב מגע שווה לשליש דרגתו (מעוגל מעלה) בקוביות של 6. כלומר בעיטת קרב מגע מנזיר בדרגה 11 תגרום ל-6ק4 נקודות נזק.

הנזיר מתקיף לפי התלד"ס של הגנב, אם יוותר על קובייה אחת הוא יישפר את התלד"ס שלו לזה של הכוהן, ואם יוותר על עוד קובייה יישפר לזה של הלוחם. לכן נזיר כמו שלנו יגרום ל-6ק4 נזק אבל התלד"ס שלו יהיה 15, אם יחליט לגרום רק ל-6ק3 הוא יתקיף בתלד"ס של 14, ואם יירד שוב ויגרום ל-6ק2 נזק הוא יתקיף עם תלד"ס של 10.

הלימה היא סוג שונה של התקפה,

מטרת ההלימה היא לעלף את היריב, התקפות הלימה פועלות כמו מכות רגילות אך גורמות למחצית הנזק הבסיסי, ולכן נזיר בדרגה 11 יגרום ל-6ק6 נזק הלימה ואו 6ק6 בתלד"ס של הכוהן. מלבד הנזק יש סיכוי שהיריב יתעלף מעוצמת המכה, הסיכוי שהיריב יתעלף הוא 5% לכל דרגה של הנזיר פחות 2% לכל דרגה או קוביית פגיעה של היריב. לו היה לאויב של נזירנו 4 קב"פ היה הסיכוי שיתעלף ממכת הלימה 47%, לו היה זה יריב בן 15 קב"פ היה הסיכוי 25%.

הסוג האחרון של ההתקפות, זריקות והפלות, נועד להפיל את היריב לקרקע, זריקות והפלות פועלות כמו הלימה, אלא שהסיכוי הוא להפיל את היריב לקרקע או לזרוק אותו אחורה ולהפילו. כתוצאה מכך יקבלו התקפות כנגד היריב בונס של 4 לסיכוי הפגיעה.

למען ההגנה הנזיר לא שוקט. הוא אומנם לא משתמש בשריונות או מגנים, אך הוא מקבל בונס של -1 לדרג"ש כל דרגה, ולכן נזיר בדרגה אחת מתחיל כבר עם 9 בדרג"ש ואילו לנזיר שלנו מדרגה 11 יש דרג"ש של -1. וזה, ידידיי הספקנים, עוד לא הכל. כמו שהגנב ניחן ביכולת לפתח כישרונות גניבה מיוחדים, גם הנזיר יכול לפתח מספר כישרונות קרב מגע מיוחדים הנקראים "לוחמה על ידי ריכוז". תכונות אלה פועלות בדומה לאלה של הגנב על ידי אחוזי הצלחה ושיפור הדרגתי עם הדרגות.

להלן רשימת הכישרונות (בסוגריים הסיכוי ההתחלתי בדרגה 1):

התקפה נוספת (10%).

התקפות מרובות (5%).

כוח הנזיר (15%).

מהירות הנזיר (10%).

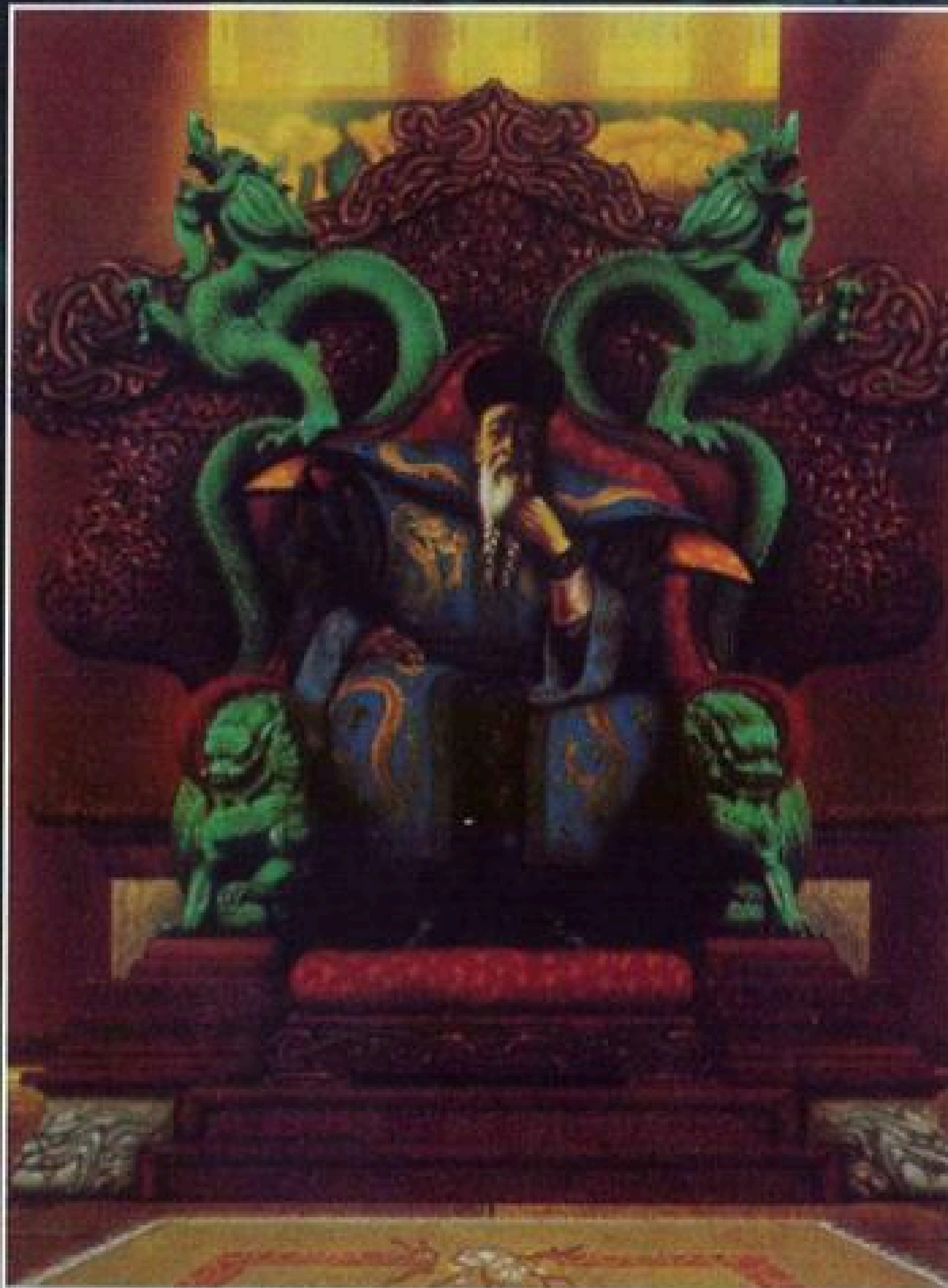
זינוק (5%).

ריפוי עצמי (15%).

ובדומה לגנב מקבל הנזיר 45 נקודות אותן הוא מחלק בדרגה הראשונה בכל הכישרונות ו-25 נקודות נוספות בכל דרגה עד לדרגה עשירית. מעבר לדרגה העשירית מקבל הנזיר 15 נקודות בלבד. נכון, זה פחות מהגנב, אך הכישרונות חזקים ויעילים יותר בקרב.

התקפה נוספת

הנזיר יכול לנסות ולהתקיף שוב את אותו האויב באותו התור אם יצליח בגלגול הכישרון. בפעם השנייה יתקיף עם עונשין של 3- לתלד"ס וגם הדרג"ש שלו יעלה בשלוש נקודות לאותו התור. כמו כן, עליו להתקיף באותה העוצמה (אותה כמות 6 ובאותו תלד"ס לפני העונשין) של ההתקפה הראשונה. בכישרון יש להשתמש מייד לאחר ההתקפה הראשונה ולא ניתן לשוב ולהשתמש בו במהלך התור.



התקפות מרובות

הנזיר יכול לנסות ולהתקיף אויב נוסף הקרוב אליו עוד באותו התור אם יצליח בגלגול הכישרון. את האויב השני יתקיף עם עונשין של 4- לתלד"ס והדרג"ש שלו יעלה בארבע נקודות לאותו התור. כמו כן, עליו להתקיף באותה עוצמה שהתקיף את האויב הראשון. בכישרון יש להשתמש מייד לאחר ההתקפה הראשונה.

כוח הנזיר

בכישרון זה יש להשתמש בתחילת התור לפני כל התקפה. אם יצליח בגלגול

הכישרון ישתפר הכוח של הנזיר ויעלה ל-17, אם ערכו 17 או יותר הוא יעלה שלב אחד בסולם הכוח. השיפור הוא למשך תור אחד והוא משפיע על התלד"ס ועל הנזק של הנזיר לאותו התור. לרוע המזל סובל הנזיר מעונשין של חמש נקודות בדרג"ש שלו, וחשוב לציין שאם הצליח בכישרון וגם אם ייכשל יסבול מעונשין של נקודה בדרג"ש למשך התור.

מהירות הנזיר

הצלחה בכישרון זה תגרום לנזיר להתקיף פעמיים בתור (כאילו הוטל עליו לחש האצה). לאחר ההתקפות יפעל במשך תור אחד כאילו הוטל עליו לחש האטה. ואל תשכחו שבשלושת התורות הנזיר לא מסוגל לבצע כישרון נזיר אחר!

זינוק

הצלחה בכישרון זה תאפשר לנזיר לזנק ולקפוץ למרחק של 6ק6 ועוד שלוש דרגות במטרים קדימה (ולא תנופה), או 6ק2 ועוד שיטית דרגתו לאוויר. זינוק כזה יכול להשתלב עם התקפה, ואם הנזיר מזנק על אויב בהצלחה הוא מוסיף עוד נקודת נזק על כל מטר שהיה אמור לקפוץ, גם אם האויב יותר קרוב מטווח הקפיצה. לרוע המזל הנזק הנוסף נגרם גם לנזיר עצמו ויש לו סיכוי הופכי (כלומר המשלים ל-100%) ליפול ולבזבז את התור הבא, עם עונשין של ארבע לדרג"ש ושתיים לתלד"ס.

ריפוי עצמי

הצלחה בכישרון זה תרפא לנזיר 2 נקודות פגיעה לכל דרגה שלו (כמו ריפוי פאלאדין), והוא יכול להשתמש בכישרון זה אחת לשלוש שעות אבל רק על עצמו. כמו כן, הנזיר יכול להכניס עצמו לתרדמת מיוחדת למשך 6ק6 שעות, ולהשתמש בכישרון כדי לרפא מחלות ולהתגבר על רעלים.

חשוב מאוד לדעת: לא ניתן להשתמש ביותר מכישרון נזיר אחד בכל תור!

קבוצת חסידים

לנכח את גבולות העוצמה



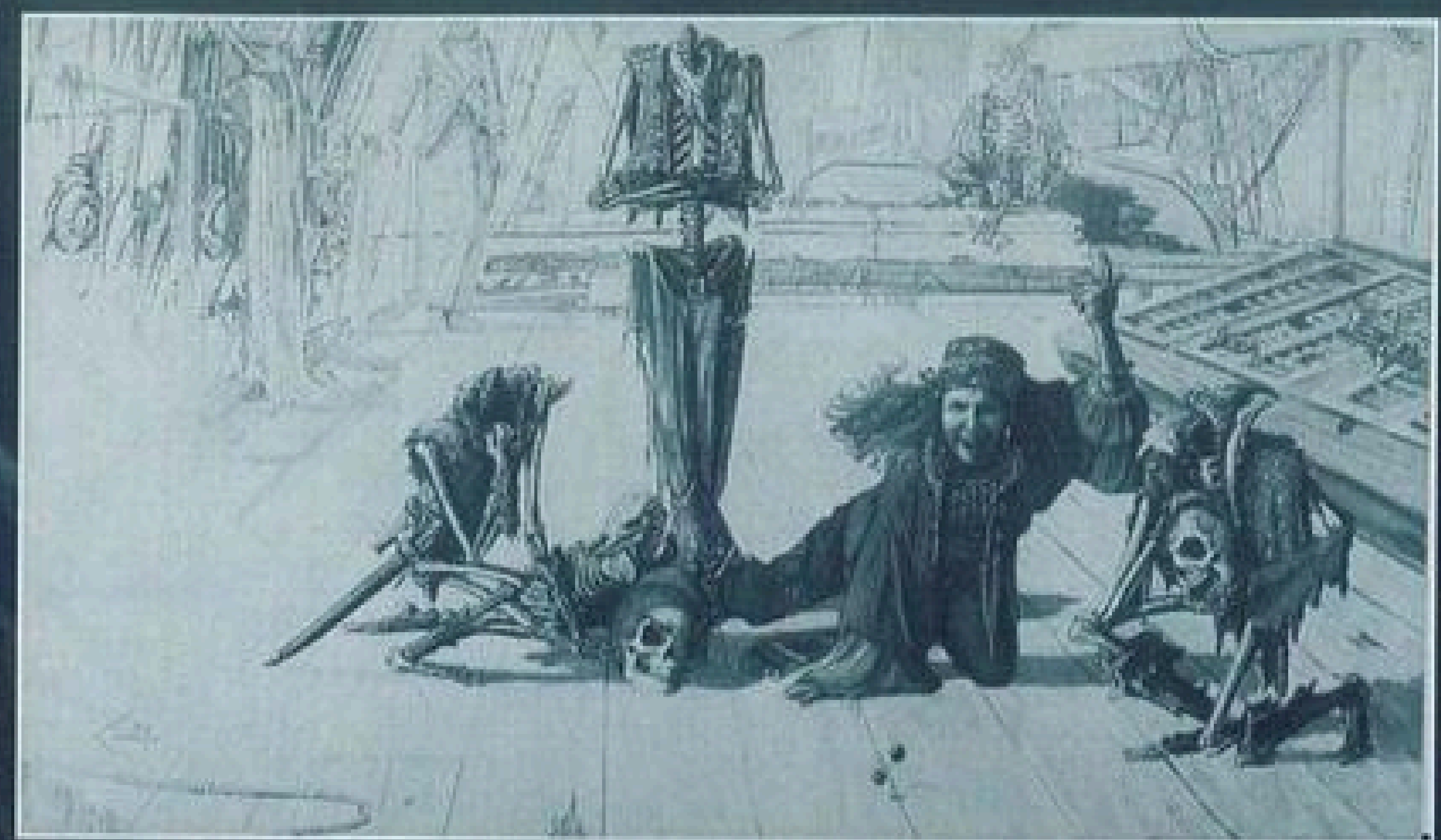
מאת: ערן בן-סער
קסם פולחני הוא השם שניתן ליכולת המיוחדת של קבוצת קוסמים או כוהנים להיאסף יחד, ובאמצעות טקסים ארוכים ומפרכים להגיע לתוצאות קסומות ששוכרות את כל הכללים הרגילים של הטלת הלחשים. ב-AD&D ובשיטות פנטזיה אחרות טרם נתקלתי בחוקים המתייחסים למצב המעניין הזה, מצב המהווה מוטיב מרכזי ומרתק בספרות הפנטזיה.

פולחן קסם הוא טקס מיוחד אשר מבוצע על ידי קבוצה של לפחות שלושה קוסמים/כוהנים. חבורת מטילי הלחשים נאספת, ובעזרת פולחן ארוך ומסובך היא מטילה לחש עוצמתי במיוחד, אשר איש מהם לא היה מסוגל לבצע לבדו. ראשית, כדי לבצע את הפולחן, קובעים מטילי הלחשים (שאני מניח כי לפחות אחד מהם הוא דמות שחקן) את המטרה: זימון ושלטיה בשד עוצמתי, יצירת כלי קסם חזק במיוחד, סיום בצורת ארוכה, ניתוח טירה גדולה לרסיסים וכו'. השחקנים קובעים את עוצמת הלחש המתבקש שהוא בדרך כלל לחש שעוצמתו גבוהה מתשע.

כדי לקבוע את העוצמה ניתן להסתמך על חוק פשוט - מצאו לחש שנותן תוצאה דומה אך מוחלשת מבין הלחשים הרגילים, והכפילו את דרגתו פי שלושה. לדוגמה, פולחן שמטרתו להפוך את המלך לאיש-זאב דומה לשינוי צורה רק חזק יותר, לחש שינוי צורה הוא מדרגה רביעית ולכן עוצמת הפולחן היא $3 \times 4 = 12$. אחר כך יש לקבוע את "דרגת הקבוצה", דרגת הקבוצה שווה לדרגת

מטיל הלחשים החזק ביותר ועוד מחצית סכום דרגות שאר מטילי הלחשים. למשל דרגת חמישה מטילים שדרגותיהם: 10, 12, 15, 3-1 היא 24 (מעוגל מעלה). דרגת הקבוצה חייבת להיות גבוהה מעוצמת הלחש הרצוי כדי שהפולחן יצליח. את הצלחת הפולחן קובעים בגלגול של קוביית 20. כדי לקבוע כמה צריכים לגלגל באופן בסיסי, מפחיתים את עוצמת הלחש הרצוי מ-20 לקבוצה ומוסיפים אחד. לכל

קבוצה בדרגה 24 שתנסה להטיל לחש מעוצמה 12 יהיה סיכוי בסיסי של 13, כלומר עליהם לגלגל 13 ומטה בסוף הפולחן. מעבר לכך, יש לשייך את התוצאה הרצויה לאסכולת קסם או לספירת כוהנים. אם אין קוסם או כוהן שיכול להטיל לחשים מהאסכולה או מהספירה מקרב חברי הקבוצה המשתתפים בפולחן, יש להוריד את הסיכוי ב-10. אם רק לחצי או פחות מהמשתתפים יש גישה, הסיכוי יורד ב-5. אם עד מחצית מחברי הקבוצה מתמחים במיוחד בסוג זה של אסכולה/ספירה (כמו מזמן באסכולת שליפה/זימון או דרואיד בספירת חיות) עולה הסיכוי ב-2, אם יותר ממחצית המשתתפים מתמחים הוא עולה ב-4. הזמן הדרוש לביצוע הפולחן הוא מחצית עוצמתו בשעות. פולחן שעוצמתו נקבעת כעוצמה 14 יימשך 7 שעות שבמהלכן ייזמרו, ירקדו או ייבצעו פעולות פולחניות שונות כל משתתפי הפולחן ללא הפסקה. על כל שעה פחות מהדרוש יש להוריד את הסיכוי ב-2, על כל שעה מעבר לדרוש יש להעלות את הסיכוי ב-1. חשוב לזכור שלא ניתן לקצר את הפולחן ביותר מחצי או להאריכו מעבר לפי אחד וחצי. פוקוס קסום יכול גם הוא לתרום לפולחן, בתנאי שהוא מקושר רעיונית לפולחן עצמו. אם למשל מטרת הפולחן היא לכלוא שד עוצמתי בתוך חרב ואחד המשתתפים הביא עימו שבר מחרב עתיקה בה היה כלוא שד אחר, השחקנים יכולים לפסוק שזהו פוקוס בינוני ולהעלות את הסיכוי ב-2. מידת התרומה של פוקוס תלויה לחלוטין בשה"ם עצמו. לפני הפולחן על השחקנים להציג רשימה של מרכיבים הדרושים לפולחן, חלקם הכרחיים שכן בלעדיהם לא יתקיים פולחן, וחלק אחר הינו בגדר רשות בלבד שחסרונו



יוריד מסיכויי ההצלחה. לדוגמה, בניסיון לסיים בצורת ארוכה נאספו שישה דרואידים להוריד ממטרים טובים לאורך שלוש השנים הבאות בעונות הגשם. השחקנים החליטו שהם חייבים לזכות באר עמוקה ולמלאה מים. כמו כן, הוא פסק שאם לא יביאו לפחות קילו אחד של חלוקי נחל, יורד סיכוי ההצלחה ב-3. כדאי שתיתקו בחשבון שמרכיבים מתאימים מעבר לנדרש יכולים גם להוסיף לפולחן. תזמון מיוחד יכול להוסיף לסיכוי ההצלחה - פולחן לזימון שד עוצמתי יקבל בוגוס של 2, למשל, אם יתבצע בלילה חסר ירח. פולחן להבאת שיטפון איום יקבל בוגוס של 1 אם יבוצע בזמן הגאות. מיקום מיוחד תורם באותו אופן, לדוגמה: פולחן להבאת ניצחון במלחמה יקבל בוגוס של 3 אם יבוצע במקום בו התרחש מרחץ דמים נורא. אלו כל הנורמים שיש להביא בחשבון בעת ביצוע פולחן קסם. מבולבלים? טוב, אז הנה כמה דוגמאות:

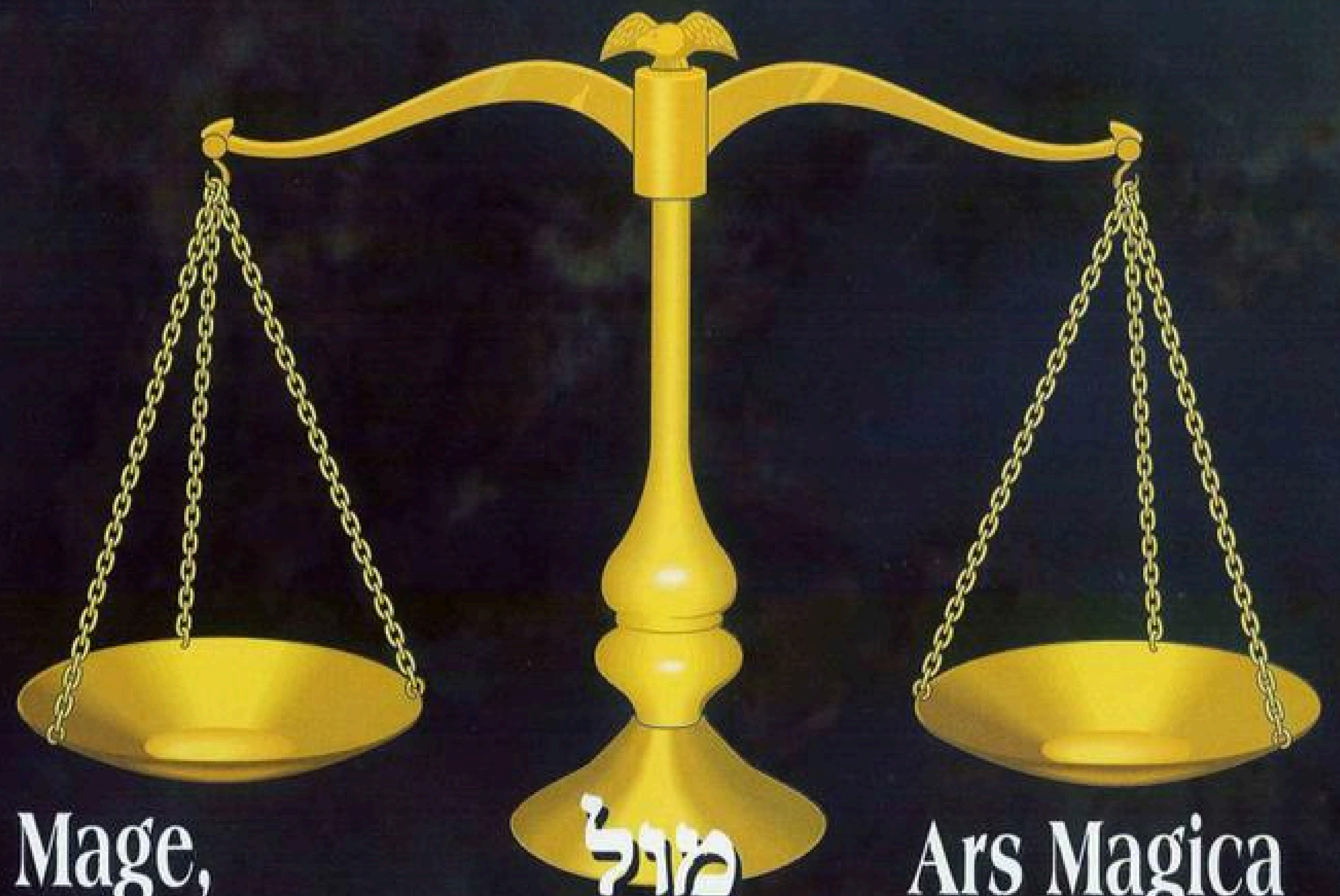
דוגמה א'
כדי לזמן ולשלוט בשד עוצמתי נאספו שלושה נכדומנסרים קוסמים, כוהן אחד של אל המוות ושלושה כוהנים רשעים אחרים. דרגתו של כוהן אל המוות היא 14, של הנכדומנסרים 10 ושל הכוהנים האחרים 6, 5 ו-4. השחקנים שיקלו את עוצמת השד המבוקש, החליטו שזהו חיווק של זימון מפלצות VII ולכן עוצמת הפולחן היא 27. דרגת הקבוצה היא $10 + 10 + 6 + 5 + 4 = 35$ (מעוגל מעלה), ולכן סיכוי ההצלחה הבסיסי הוא 5. מכיוון שהנכדומנסרים וכוהן אל המוות נחשבים מתמחים בתחום התאובה והם מהווים כמחצית הקבוצה, משתפר למזלם הסיכוי שלהם ב-2. כמו כן, הם עומדים להדגיש לפולחן יותר מ-14 (מחצית מ-27 מעוגל מעלה) השעות

הדרושות. הם ידגישו לו 18 שעות, יקבלו עוד 4 ויעלו את הסיכוי ל-11. מלבד זאת מבצעי הפולחן לא הצליחו למצוא בתולה מתאימה ונאלצו להסתפק בקורבן סתמי. השחקנים פסקו שהדבר מחליש את סיכוייהם ב-2, וכדי לסתור את זה הם עומדים לבצע את הפולחן בבית קברות בחצות הלילה, ועל זה ייתן להם השחקן 3. בסך הכל הם עומדים על סיכוי של 12 ומטה ב-20ק.

דוגמה ב'
קוסם מזדקן בדרגה 17 החליט ליצור לעצמו מטה עוצמתי שכוחותיו יהיו דומים, אך חזקים יותר מאלו של מטה עוצמה. הוא זימן אליו את ששת תלמידיו בדרגות 14, 12, 11, 9, 17-7 ודרגת הקבוצה שלו היא 137. עוצמת הלחש, כך פסק השחקן, היא 30 ולכן הסיכוי הבסיסי הוא 7. אוינם אין מתמחים בתחום יצירת כלי קסם, אך אחד מתלמידיו הוא בעל ניסיון רב בהכנת כלי קסם. השחקנים פסקו שה מספיק כדי להיחשב למתמחה ונתן לקבוצה 2. כמו כן, הביא עימו אותו תלמיד מטה של עוצמה, השחקנים פסקו שזה פוקוס מעולה ונתן 4 נוספים. בעקבות גילו המתקדם לא יוכל הקוסם לעמוד בפולחן בן 15 שעות, והקבוצה מתכננת לסיים את הפולחן ב-12 שעות בלבד על אף העונשים של 6-. הם עומדים לסתור עונשים אלו על ידי קרן של חר-קרן (2+), ציפיון של דרקון זהב (1+) ונוצה של פיניקס (3+). למזלם הרב גילו שבאותו ערב מתרחשת סופת ברקים איומה, והשחקנים פסקו כי הדבר מעלה את סיכוייהם ב-1. כך שבסך הכל הם עומדים על 14 מתוך 20ק.

כדי להוסיף אלמנט של מתח ניתן להחליט שפולחן מסוכן במקצת ועל כל שעה של פולחן יש סיכוי של 1 מ-20 של התעלפות מצד המשתתפים. היינו, בכל שעה על כל משתתף בפולחן לגלגל 20ק, ואם לא ישיג תוצאה הגבוהה מסך כל השעות שעברו עד כה, הוא יתעלף והפולחן ייכשל. ניתן להוסיף כי בוגוס הכושר לנקיף סותר את הסיכוי הזה ומחליש אותו אם למשתתף כושר גבוה מהרגיל. על אף שפולחן דורש לפחות שלושה קוסמים או כוהנים, המשתתפים האחרים יכולים להיות מטילי לחשים חלשים יותר כמו פאלאדינים, סיורים או פייטינגס, אלא שאז רק שליש מדרגתם ייתרם לדרגת הקבוצה.

שיטות על המאזניים



מגל
Mage,
The Ascension

Ars Magica

התכונות וניהול הדמות
ב-Mage ארס מאגיקה משתמשים בתכונה, הבחנה, כוח, סטאמינה וכוחות, תיקשור, זריזות ומהירות. התכונות, אותן ניתן לקנות או לגלגל, מסתובבות בין 5-ל-6+. כדאי לוותר על תכונה והשפעה ולעבור לבונוס או לעונשין. כמו כן, לכל דמות רשימה של יתרונות וחסרונות, כישרים, כישרונות וידע. גם אלו נמדדים בתוצאה שלילית או חיובית המשפיעה ישירות על גלגול הקובייה. המשחק עצמו מנוהל על ידי קוביית עשר, במצבים נוחים נבדקים כל כישרון וכל פעולה על ידי

פאנק-גותית מודרנית וחפצים קסומים כמו כרטיס אשראי קסום יכולים להיכלל בה. אגב, כך או כך, שתי המערכות כמעט בלתי ניתנות למשחק, וניתן רק לאמץ את החוקים שלהן למערכה שלך. כקוסם במערכה מודרנית שאסור לו להראות את יכולותיו אתה מוגבל פי כמה וכמה, משום שקסמך עלולים לגרום למותך ומטרותיך היחידות הן להתעצם ולהתחמק מהתאוקרטים. בקיצור, וזו הסיבה שלא סקרנו את Vampire ו-Werewolf, פשוט אין מה לעשות ומה כבר תעמידו מול חבורת ערפדים? ולשם מה ערפדים צריכים אחד את השני?

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג
כבר מזמן לא העמדנו שיטות על המאזניים, לבסוף החלטנו להשוות בין שתי שיטות שונות בעלות נושא משותף – שיטות הנותנות לשחקנים לשחק קוסמים עוצמתיים ואשר רוב חוקיהן עוסקים בקסם וקסמים.

מה לא נשווה
בעוד שהמערכה של Ars Magica היא מערכת פנטזיה המתרחשת באירופה של ימי הביניים ואם כי אירופה קצת שונה וקצת קסומה, המערכה של Mage היא

גלגול 1-10, ובמצבי לחץ 9-0. הגלגול מושפע ישירות מהתכונה והכישרון המתאים ונבדק כנגד סולם קבוע של קושי.

ב-Mage התכונות הן כוח, זריזות, סטאמינה, כאריזמה, תחכום, מראה, הבחנה, תכונה ושנינויות. כך שניתן לראות שהתכונות דומות מאוד ואין ממש עדיפות של אחת על רעותה. ב-Mage התכונות נעות בין 1 ל-5, סקאלה קטנה מדי, אך יעילה לא פחות מהשיטה של Ars Magica, משום שגם כאן התכונה משפיעה ישירות על המשחק ללא מתווך ביניים, כנהוג ברוב השיטות האחרות. גם כאן לדמות יש כישרים, כישרונות וידע הנרכשים בבניית הדמות, וגם להם רמות בתחומי הקסם השונים. בדומה ל-Ars Magica נבדקים כישרונות כנגד סולם קבוע, אם כי התכונה והכישרון קובעים את מספר הקוביות שיש לגלגל בבת אחת, בדומה ל-Shadowrun.

לשתי השיטות דרך דומה לנהל את הדמויות, אבל זו של Mage נוחה יותר משום שמדובר רק בחיבור של רמות הנעות מ-1 ל-5, ואילו ב-Ars Magica יש צורך להפחית ולחבר מספר גורמים. שתיהן טובות מאוד, אך מכיוון שהן שיטות המיועדות לקוסמים, הדגש על הדמות קטן יותר בדומה לשיטות "נושא אחד" אחרות.

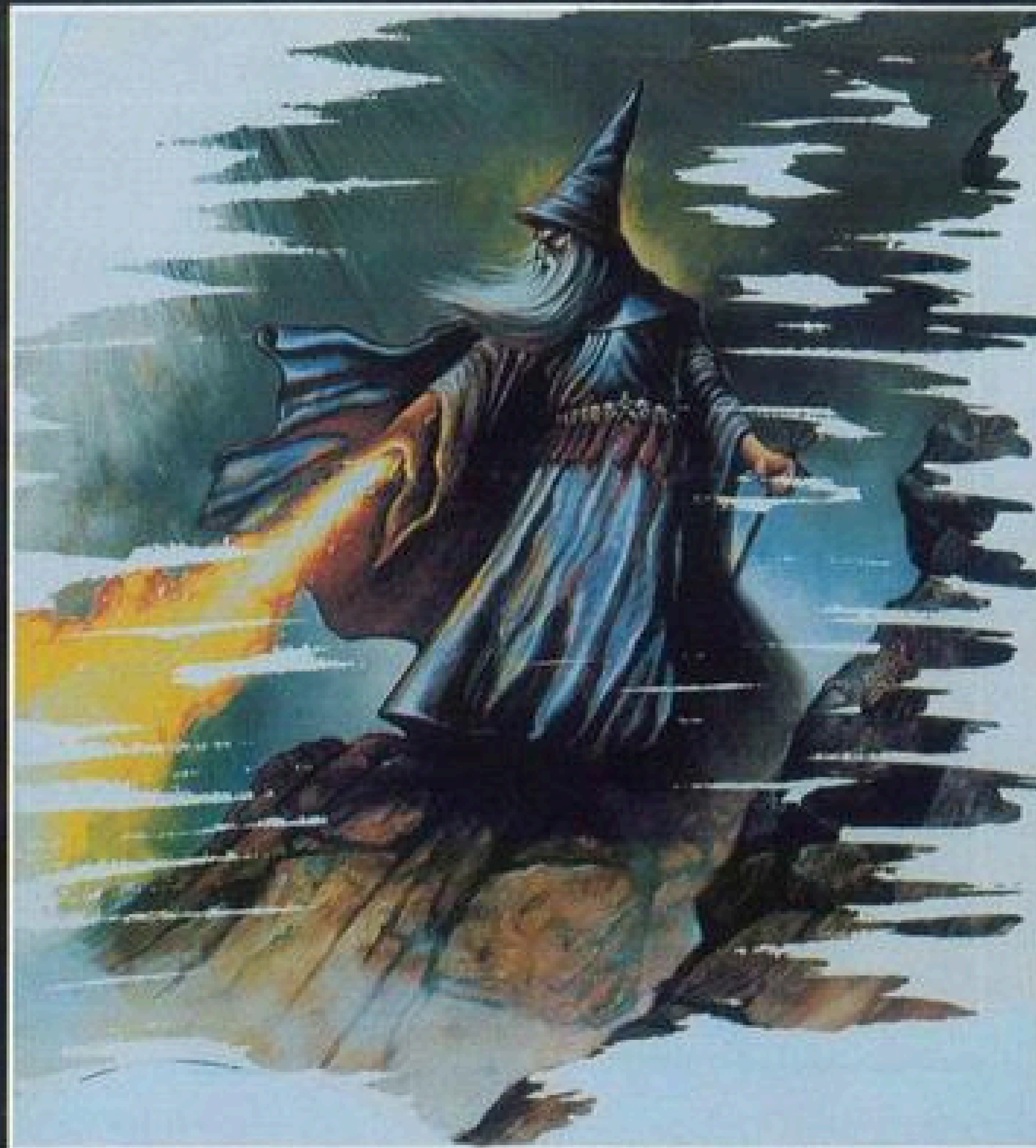
8.5 : Mage / 8 : Ars Magica

שיטת הקסם

שיטת הקסם היא לב ליבה של כל אחת משתי השיטות. ב-Ars Magica תחומי הקסם מתחלקים לשני זנים, טכניקות ויצירות. חמש הטכניקות הן יצירה, ידיעה, שינוי, השמדה ושליטה. הצורות הן חיות, מים, אוויר, נוף, צומח, אש, דמות, מות, אדמה וכוח. כל קסם וקסם בשיטה מורכב מעירוב של טכניקה וצורה, למשל Earth Shock, קסם התקפי חזק, הוא שליטה באדמה. דרגות הקסמים נעות מ-5 עד 35 ומכילות רשימה ארוכה של לחשים שונים ומשונים, כשפרט ללחשים הרגילים יש ל-Ars Magica שיטה לקסמים מאולתרים. השחקן פשוט קובע מה הוא רוצה לעשות, השה"ם מודיע לו איזו טכניקה, צורה ודרגה הקסם, והשחקן מגלגל על פי רמתו בטכניקה ובצורה

הנדרשות. דרגת הקסם המאולתרת נקבעת על פי השה"ם בהסתמך על קווי הנחיה כלליים מאוד. ב-Mage לעומת זאת ביצעו זאת טוב יותר.

ב-Mage אין כלל קסמים מוכנים מראש, כל הקסמים מאולתרים ויתרון או חיסרון, אך בניגוד ל-Ars Magica כאן ניתן למצוא תרשים זרימה מסכם ופשוט להבנה, המלווה אותך במשך 7 צעדים



מהירים שבסופם נקבע אופן הקסם והצגה מקדית, כאילו סתם קרה משהו או הצגה וולגארית של קסם שבה איש אינו יכול לפקפק, רמת הקושי, הספירה המתאימה וכו'. הטבלה הפשוטה הזו צברה המון נקודות זכות כנגד שיטת הקסם המעולה של Ars Magica. לשיטה זו נוסף גורם פראדוקסאלי חדש ומזרחי. ככל שהקסם שלך נראה פחות 'טבעי' לצופים מהצר, כך יגדל הסיכוי להתנגשות בין מציאויות שונות ועלול להיווצר פראדוקס שהוא בדרך כלל קטלני. תשע ספרות הקסם של Mage הן: מקבילות, אנטרופיה, כוחות, חיים, חומר, מוח, ראשונות, נשמה וזמן. שתי שיטות הקסם מעולות, ל-Mage יש את הטבלה לקסמים מאולתרים ומצר שני ל-Ars Magica את החלוקה לטכניקות, צורות ורשימה מרשימה של לחשים. Mage מתבססת על הרעיון שקסמים הם פשוט עניין של שליטה במציאות שלך (ומכאן הפראדוקס)

1-Ars Magica מציעה שיטה המורה לקרב לא-קטלני בין קוסמים.
9 : Mage / 9 : Ars Magica

כללי

בשאר הגורמים ההשוואה כמעט בלתי אפשרית, את שיטות הקרב אי אפשר להשוות כלל משום שהאחת היא שיטת פנטזיה והשנייה היא שיטת קרב בת ימינו. באופן כללי, כל שיטה פיתחה את רעיונות הרקע שלה. ב-Ars Magica יש פרק שלם על ספרות לקוסמים ומעבדות קסם, פרק על אירופה המיתוסית וממלכותיה, פרק על 'ממלכות' קסם המכיל מידע רב על אזורים מוזרים ומפלצות קסומות. ומעל הכל קיימת שיטת המשחק המוזרה והמפורסמת של Ars Magica, שיטת הרב דמויות, על פיה אתה לא רק משחק את הקוסם שלך, אלא גם את עוזריו הרבים אשר גרים איתו. ב-Mage השקיעו יותר ברקע וברעיונות – סוגי הקוסמים השונים מפורטים, רעיון השליטה במציאות והמציאויות השונות שסביבתו מורחב ומודגש על כל מרכיבי הפראדוקס שבו. האויבים השונים וייש כאלו זוכים לפרק משלהם, בנוסף לפרק כללי לכל מיני פרטים קטנים שתמיד טוב שיש.

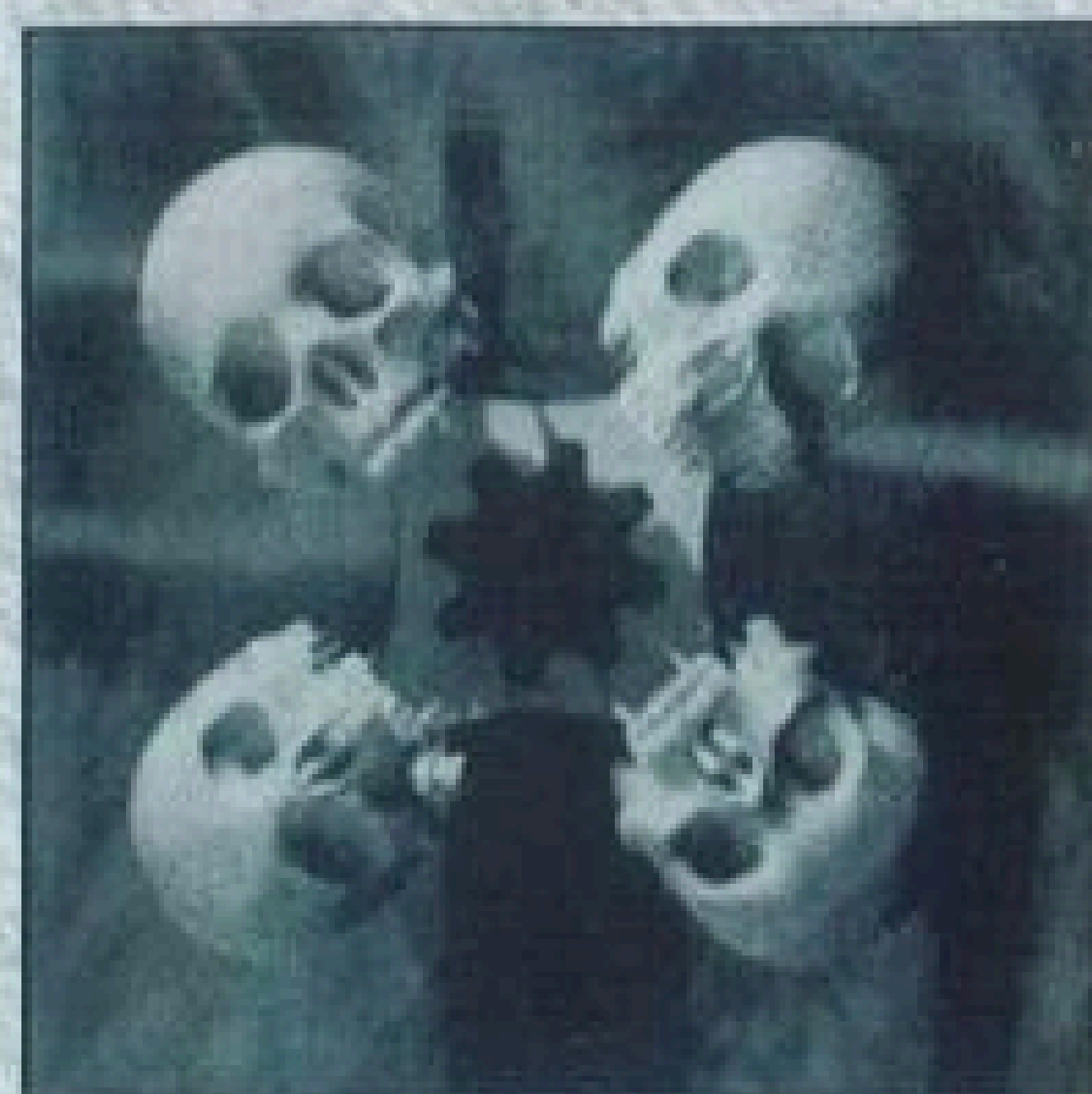
באופן כללי ההשוואה היא קשה. Ars Magica היא שיטת פנטזיה הכוללת שיטת קסם חדשה, מעניינת ומעולה, החופכת את הקוסמים להרבה יותר מסתם מטילי לחשים. מצד שני, Mage הספיקה להכיר את Ars Magica ולהכניס את המיוחד שב-Ars Magica לשיטה שלה. וכך הוסיפו את רעיון המציאויות ובנו שיטת קסם המבוססת יותר על ספריו של ריצ'ארד באך ועל זן ואומנות אחזקת האופנוע וספרי פילוסופיה, למי שלא קראו, התוצאה שלהם היא שיטת קסם מודרנית שאומנם משתווה ברמת הביצוע ל-Ars Magica, אך עולה עליה ברמת המקוריות והברק.

9 : Mage / 8 : Ars Magica

למכירה

- תקליטורים ב-100 ש"ח, VICTIM FIGHTER - 100 ש"ח, BLADE ADVENTURE - 50 ש"ח, HONG KONG MAHJONG PRO 20 - 4 ש"ח, DEATHMATCH 2 - 317 ש"ח ו- THE FINISH - 119 ש"ח, אלעד, 02-6512655.
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: HELL LAB, פרנס אינטראקטיב, בייקר כיבס (כחול), חוברת וספרים על מסע בין כוכבים, לירן, 03-5532752 ואחרי 20:00.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים על גבי CD-ROM: THE JOURNEYMAN PROJECT, SOCCER STARS 96, ACTUA SOCCER, עמיר, 09-7744522.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים באריזה מקורית בתקליטורים: עולם אחר - 50 ש"ח, מארת הדרקון - 60 ש"ח, סם ומקס מתגלגלים בדרכים - 120 ש"ח, כמו כן, משחקים על גבי תקליטורים: CHOSTS - 130 ש"ח, NOMAD - 130 ש"ח, סט של 8 תקליטורים + תיק לתקליטורים - 80 ש"ח, דן, 02-664347.
- ✓ למכירה משחקי מחשב: DUNE 2 - 120 ש"ח, FIFA 96 לא ה-DEMO כולל SOUND - 120 ש"ח, DUNE 1 - 50 ש"ח, WWF4 - 50 ש"ח ו- NBA JAM - 40 ש"ח, ליעד, 03-5718623.
- ✓ למכירה משחקי מחשב: WWF-95 - 20 ש"ח, יעם קדמוני - 25 ש"ח, FIFA 96 - 20 ש"ח, NBA 96 - 30 ש"ח, DERBY - 20 ש"ח, PATRACE - 25 ש"ח, WORMS - 20 ש"ח, BLACKSTONE - 15 ש"ח, HEXEN - 30 ש"ח ו- WAR2 - 20 ש"ח, דור, 09-654461.
- ✓ למכירה משחקי מחשב על גבי CD-ROM: KYRANDIA 3, CRIME PATROL, STARREACH, STAR TRED, 6 מסע בחלל, THE NEXT GENERATION, 03-5530018.
- ✓ למכירה משחק המחשב שוליות המכשף 2 על גבי CD-ROM, באריזה מקורית עם חוברת הדרכה והפעלה בעברית, דן, 07-551670.
- ✓ למכירה משחקים חדשים ביותר על גבי תקליטורים, ארי, 04-8729011.
- ✓ למכירה משחקים מקוריים על גבי תקליטורים ב-50 ש"ח למשחק, ומשחקים על גבי תקליטורים ב-180-60 ש"ח למשחק, נמרוד, 04-8706733.
- ✓ למכירה המשחקים: HUMANS 2, פוטומדיה, חולית 2, גובלנים 1 - הבניה בקרונדור, סם ומקס מתגלגלים בדרכים, יומן של הטניס, מארת

מעוניינים • הצילו • משחקי תפקידים • למכירה

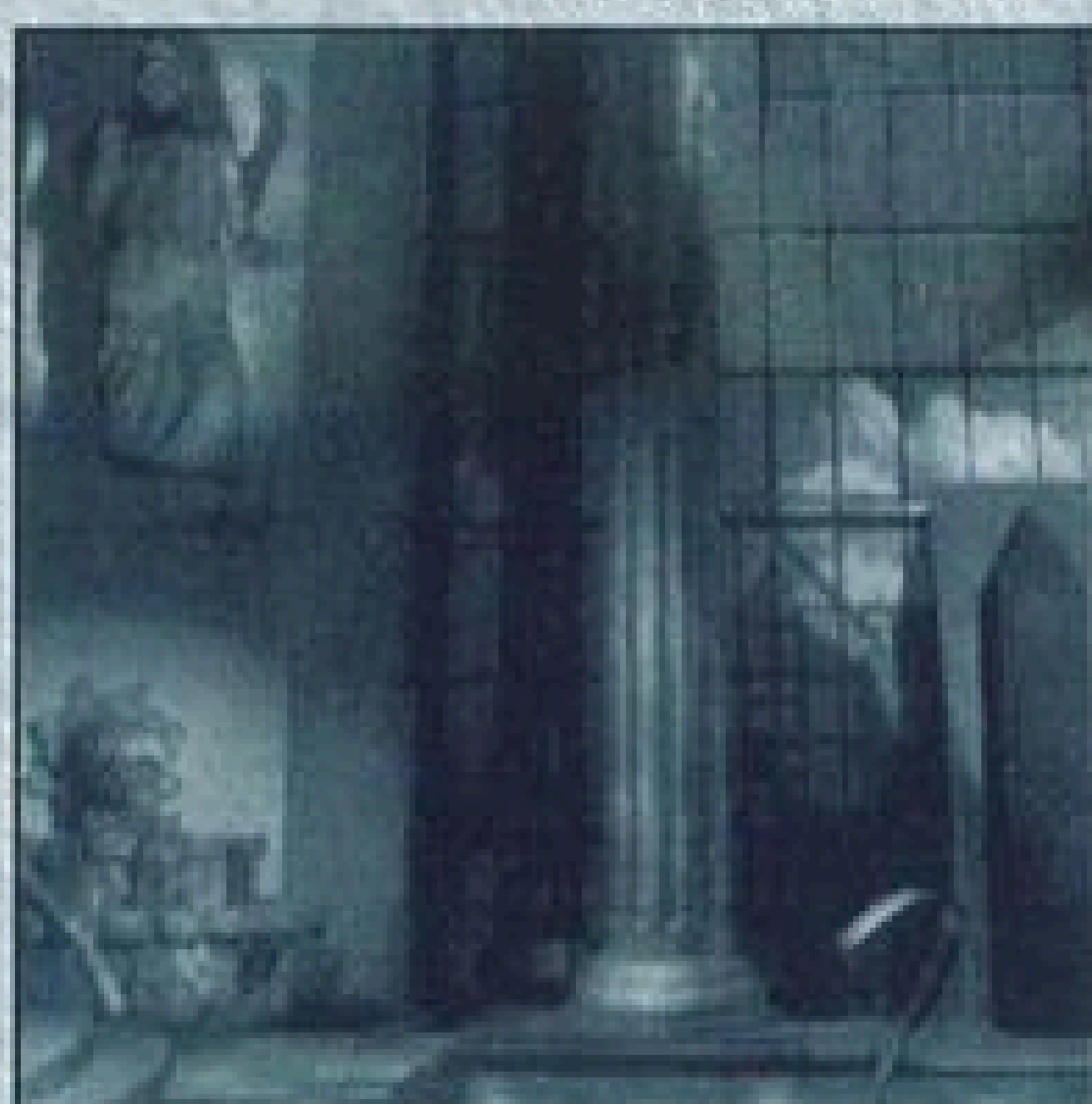


- הדרקון ו-1 ROGER RABBIT, כולם מקוריים על גבי תקליטורים ולכל אחד מצורפת חוברת, במחיר 40-50 ש"ח כל אחד, בנוסף לכך, מוצעת למכירה הסדרה SPACE QUEST 1-5 על גבי תקליטורים ב-170 ש"ח, מסע בין כוכבים הדור הבא ב-170-190 ש"ח, SIM TOWER ב-140 ש"ח, CYBERMAGE ב-60 ש"ח ו-7 סימולטורים - כולם ב-80 ש"ח או כל אחד לחוד ב-12 ש"ח, נמרוד, 04-8706733.
- ✓ למכירה או החלפה המשחקים: DOOM, DESCENT, DUNE 2, MK 1-3, FIFA 95, COMIX ZONE, NBA JAM, WWF 95 ו-2 ועוד, כל המשחקים במחירים זולים מאוד, אסף שקר, 02-722849.
- ✓ למכירה או החלפה המשחקים החדשים BEAVIS & BUTT HEAD, NBA JAM 3, ALONE IN THE DARK, STAR CONTROL 3, ניר, 03-6425553.
- ✓ למכירה מגה דרייב + 12 משחקים מעולים, ביניהם: NBA LIVE, FIFA 95-96, TAZ 2, WWF RAW, MK 3 ועוד, יש אפשרות לקנות כל משחק בנפרד, אך מי שיקנה את כל המערכת יקבל מגאסון + 2 ג'ויסטיקים + המשחק WWF MANIA במתנה, ניר, 09-7674427.

מעוניינים

- ✓ מעוניינת לקנות/להחליף קווסטים שונים, קרן, 03-5348448.
- ✓ מעוניין לעזור במשחקי מחשב, בקווסטים, צ'יטים, קודים ועוד הרבה, ניא, 06-547860.
- ✓ מעוניינים להשיג את הגרסה המלאה של GAME WIZARD 3.0 בתמורה אתן משחקים חדשים, כמו כן, מעוניין

- ✓ לקנות/להחליף את המשחק CAESAR 2, זהר, 07-983143, בין השעות 17:00-19:00.
- ✓ מעוניין לקנות סאונד בלאסטר 8 BIT מקורי ב-80 ש"ח, 03-9668683.
- ✓ מעוניין להחליף את המשחקים הבאים בכל משחק אחר: ALONE IN THE DARK 3, KYRANDIA, DUNE 1, BATMAN HUMANS, כל המשחקים בנרסת CD-ROM, אופיר, 07-739743.
- ✓ מעוניין לעזור במשחקים: BATMAN, SAM AND MAX, PRIMAL RAGE, KYRANDIA, SIMON, B-THORNE, MK 1,2,3, LARRY 1, FREDDY PHARKS, WARCRAFT 2, LARRY 6 ו-5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51,52,53,54,55,56,57,58,59,60,61,62,63,64,65,66,67,68,69,70,71,72,73,74,75,76,77,78,79,80,81,82,83,84,85,86,87,88,89,90,91,92,93,94,95,96,97,98,99,100,101,102,103,104,105,106,107,108,109,110,111,112,113,114,115,116,117,118,119,120,121,122,123,124,125,126,127,128,129,130,131,132,133,134,135,136,137,138,139,140,141,142,143,144,145,146,147,148,149,150,151,152,153,154,155,156,157,158,159,160,161,162,163,164,165,166,167,168,169,170,171,172,173,174,175,176,177,178,179,180,181,182,183,184,185,186,187,188,189,190,191,192,193,194,195,196,197,198,199,200,201,202,203,204,205,206,207,208,209,210,211,212,213,214,215,216,217,218,219,220,221,222,223,224,225,226,227,228,229,230,231,232,233,234,235,236,237,238,239,240,241,242,243,244,245,246,247,248,249,250,251,252,253,254,255,256,257,258,259,260,261,262,263,264,265,266,267,268,269,270,271,272,273,274,275,276,277,278,279,280,281,282,283,284,285,286,287,288,289,290,291,292,293,294,295,296,297,298,299,300,301,302,303,304,305,306,307,308,309,310,311,312,313,314,315,316,317,318,319,320,321,322,323,324,325,326,327,328,329,330,331,332,333,334,335,336,337,338,339,340,341,342,343,344,345,346,347,348,349,350,351,352,353,354,355,356,357,358,359,360,361,362,363,364,365,366,367,368,369,370,371,372,373,374,375,376,377,378,379,380,381,382,383,384,385,386,387,388,389,390,391,392,393,394,395,396,397,398,399,400,401,402,403,404,405,406,407,408,409,410,411,412,413,414,415,416,417,418,419,420,421,422,423,424,425,426,427,428,429,430,431,432,433,434,435,436,437,438,439,440,441,442,443,444,445,446,447,448,449,450,451,452,453,454,455,456,457,458,459,460,461,462,463,464,465,466,467,468,469,470,471,472,473,474,475,476,477,478,479,480,481,482,483,484,485,486,487,488,489,490,491,492,493,494,495,496,497,498,499,500,501,502,503,504,505,506,507,508,509,510,511,512,513,514,515,516,517,518,519,520,521,522,523,524,525,526,527,528,529,530,531,532,533,534,535,536,537,538,539,540,541,542,543,544,545,546,547,548,549,550,551,552,553,554,555,556,557,558,559,560,561,562,563,564,565,566,567,568,569,570,571,572,573,574,575,576,577,578,579,580,581,582,583,584,585,586,587,588,589,590,591,592,593,594,595,596,597,598,599,600,601,602,603,604,605,606,607,608,609,610,611,612,613,614,615,616,617,618,619,620,621,622,623,624,625,626,627,628,629,630,631,632,633,634,635,636,637,638,639,640,641,642,643,644,645,646,647,648,649,650,651,652,653,654,655,656,657,658,659,660,661,662,663,664,665,666,667,668,669,670,671,672,673,674,675,676,677,678,679,680,681,682,683,684,685,686,687,688,689,690,691,692,693,694,695,696,697,698,699,700,701,702,703,704,705,706,707,708,709,710,711,712,713,714,715,716,717,718,719,720,721,722,723,724,725,726,727,728,729,730,731,732,733,734,735,736,737,738,739,740,741,742,743,744,745,746,747,748,749,750,751,752,753,754,755,756,757,758,759,760,761,762,763,764,765,766,767,768,769,770,771,772,773,774,775,776,777,778,779,780,781,782,783,784,785,786,787,788,789,790,791,792,793,794,795,796,797,798,799,800,801,802,803,804,805,806,807,808,809,810,811,812,813,814,815,816,817,818,819,820,821,822,823,824,825,826,827,828,829,830,831,832,833,834,835,836,837,838,839,840,841,842,843,844,845,846,847,848,849,850,851,852,853,854,855,856,857,858,859,860,861,862,863,864,865,866,867,868,869,870,871,872,873,874,875,876,877,878,879,880,881,882,883,884,885,886,887,888,889,890,891,892,893,894,895,896,897,898,899,900,901,902,903,904,905,906,907,908,909,910,911,912,913,914,915,916,917,918,919,920,921,922,923,924,925,926,927,928,929,930,931,932,933,934,935,936,937,938,939,940,941,942,943,944,945,946,947,948,949,950,951,952,953,954,955,956,957,958,959,960,961,962,963,964,965,966,967,968,969,970,971,972,973,974,975,976,977,978,979,980,981,982,983,984,985,986,987,988,989,990,991,992,993,994,995,996,997,998,999,1000.



- ✓ מעוניין להשיג את המשחקים: DAVE 3, 1-3 Secret Agent ולשחק במודם את המשחק Duke Nukem 3D, דביר, 07-956290.
- ✓ מעוניין לקנות גיליונות WIZ מספר 13-15, 17-20, 22-24 במצב טוב, רותם, 03-9614583.
- ✓ מעוניין להשיג את המשחקים WWF, WORMS לונה פארק, כדורגל 96, סים טאור, נמלולים תלת ממדי, מירון קסלני, EX FIGHTER ועוד, בתמורה אתן את המשחקים DESCENT, MK 1-3, NBA 96, FIFA 96 ואחרים, אסף, 02-722849.
- ✓ מעוניינים להקים מועדון העוסק במכירת והחלפת משחקים וקודים, טיפים לשימוש בתוכנות ARJ, Windows 5.5, QTEXT 6, WORD 6, אריאל או 09-7714813.

מעוניינים • הצילו • משחקי תפקידים • למכירה

- EXCEL ונורטון קומנדר, לפרטים נוספים, גור דניאל 06-527072, דהן אלדד 06-595522, ורדי אייל 06-597530, שפיצר אביעד 06-595516, נא להתקשר בין 16:00 ל-21:00, ובשבתות וחגים החל מ-10:00.

הצילו!

- ✓ הצילו! זקוק לעזרה במשחק האורח השביעי, פתרת את כל החידות, ואני לא יודע לאן ללכת ומה לעשות עכשיו, רונן, 03-6966591.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק קינג קווסט 5 מה עושים בקטע שהסירה תקועה על החוף אחרי שבורחים מהקן של המפלצת, בתמורה אעזור בקירנדיה 1,2,3, גובלנים 1,2,3, סם ומקס, סיימון 1 וקינג קווסט 7,6, שירן, 03-5348448.
- ✓ הצילו! תקועה כבר זמן רב וממש זקוקה להצלה במשחק RETURN TO ZORK מה אני עושה כדי לעבור את הכלב בחוזה של SNOOT? איך עוברים את השומר הטריילי במערות הטרויליס אור, 08-9364715.
- ✓ הצילו! מעוניין לקבל עזרה בכל המשחק קירנדיה 2 - THE HOND OF FUIT, בתמורה אתן עזרה בקירנדיה 1+3, ליעד, 03-5718623.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק גבריאלי גייס 2, מה עושים לאחר שאני לא יכול לקנות כרטיס לנסיעה כי אני יודע לדבר בשפה? מה עושים לאחר שהשגתי את מפתח התייוור? בתמורה אתן עזרה בקווסטים סימון 1, לארי 1, קירנדיה 1,2,3, ליעד, 03-5718623.
- ✓ הצילו! זקוק לעזרה במשחקים: רייבנלופט, MENZO, רותם, 03-9614583.
- ✓ הצילו! זקוק לעזרה במשחקים הבאים: DUNE 1, SIMON 1, באטמן חוזר, KYRANDIA 1 ו- HUMENS 1, רועי, 09-7672669.

משחקי תפקידים

- ✓ שני שחקנים מנוסים ושחקנית מתחילה מעוניינים להקים קבוצת D&D באזור רמת גן לגילאי 14-16, כמו כן דרוש גם שה"מ, יניב, 03-6745154 או אהוד, 03-6769468.
- ✓ מחפשים שה"מ באזור ראשון לציון בגיל 14-16, רותם, 03-9614583.
- ✓ שני שחקנים מנוסים רוצים להקים קבוצת AD&D ויש לנו את רוב הספרים, מעוניינים לצרף עוד ילדים מאזור רעננה, ליאור, 09-7746288.

למכירה

- ✓ למכירה משחק חדש - LEGEND - משחק עם קטעי וידאו מדהימים גרפיקה יפה ועם השחקן מיכאל דורן ממסע בין כוכבים הדור הבא, המשחק באריזה מקורית וחדשה, דן, 06-766305.
- ✓ למכירה משחקי מחשב חדשים על גבי CD-ROM: משימה בלתי אפשרית - 200 ש"ח, מורטאל קומבט - 170 ש"ח, מלחמות סמים - 100 ש"ח, FIFA 96 - 150 ש"ח, באטמן לנצח - 210 ש"ח, MAGIC CARPET - 60 ש"ח, EXPECT NO MERCY - 60 ש"ח, וכל המשחקים באריזה מקורית + חוברת, כמו כן, מעוניין למכור משחקים בתקליטורים: WWF - 15 ש"ח, OMF - 10 ש"ח, FS5 - 10 ש"ח, דודו, 04-9915574 (ולאנשים מאזור עכו).
- ✓ למכירה המשחקים הבאים (כל המשחקים על גבי CD-ROM): UNKNOWN 2 - 90 ש"ח, SEVILLE SOCCER - 70 ש"ח, DWARFS - 65 ש"ח, INTO THE DARKNESS 2 - 2

- ✓ למכירה גיים בוי עם 5 משחקים ו-1 LIGHT BOY (ונוכחית מגדלת המגדלה את מסך הגיים בוי פי 2.5 ומאירה אותו) והכל במחיר מצחיק של 700 ש"ח, ניתן לקנות כל חלק ומשחק בנפרד, עודד, 06-522185.
- ✓ למכירה מגה דרייב + משחקים + מתאם לצינסיס + שלט, במחיר מציאה! כל הקודם זוכה! אופיר בייגל, 03-6775708.
- ✓ למכירה משחקים חדשים ביותר: SONIC, CIVILIZATION 2, WARRIOR ROAD, NBA LIVE 96, THIS MEAN WAR ו- ALIEN VIRUS, דני, 03-6593083.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים חדשים שטרם הגיעו לארץ: COMMAND & CONQUER 2, DESCENT 2, FULL METAL JACKET, CIVILIZATION 2 ועוד, ניר, 03-6425553.

קונים 2 CD-ROM מקבלים CD-ROCK במתנה



ELIOT
EIM



רוצים להשתתף במבצע?
גזרו את התלוש בתחתית המודעה, סמנו עליו את המוצרים שרכשנו
ואת הדיסק שאתם בוחרים במתנה, צרפו אליו את חשבונית המס עם
שם המוצרים שנרכשו ושולחו ל:

הד ארצי מולטימדיה, יוני נתניהו 3א', אור יהודה 6376
ואל תשכחו לציין את שמכם וכתובתכם. המתנה כבר בדרך אליכם.



המוצרים שנרכשו במסגרת המבצע: ☐ Deep Space Nine ☐ Ripper ☐ Chronomaster ☐ Spycraft ☐ Panic in the Park

☐ Kingdom of Magic ☐ Zork Nemesis ☐ Mechwarrior 2 ☐ הקומדי סטור - נקמתו של הלפלף

אנא שלחו לי את הפרס: ☐ דן תורן - יורד נמוך ☐ סיוון שביט - הכחול האפור הזה ☐ משינה - להיתראות נעורים שלום אהבה ☐ לעולם בעקבות השמש - אוסף

☐ איפה הילד - מסעותי עם עצמי ☐ יוני רכטר - מחשבות ואפשרויות ☐ Dance Club 2 - אוסף ☐ דיויד ברוזה - אנגלית ☐ רובים ושושנים - ספגטי



שם _____ משפחה _____ טלפון _____ גיל _____

רחוב _____ בית _____ עיר _____ מיקוד _____ e-mail _____

עיתון WIZ

המבצע לזמן מוגבל ו/או עד גמר המלאי

חומר זה נסרק, עובד
והונגש על ידי



התנועה
לשימור
משתמשים
בישראל

shimur.net